PS2 X GAME BOY ADVANCE NINTENDO DS

MechAssault 2: LW
Xenosaga Episode II
Dragon Quest VIII
Samurai Western
Metal Wolf Chaos
NBA Street V3
Altered Beast
The Punisher
Enthusia: PR
Mercenaries
FIFA Street
Kessen III

PSX EXTREME

7.99 w tym 7%VAT

Największy magazyn o konsolach w Polsce

Luty '05

90

INDEX 340898 • ISSN 1429 172X

PSX Extreme

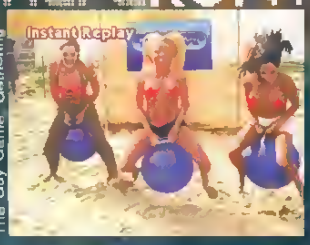
9 771429 172043 02

WANTED

okładka Oddworld Stranger's Wrath (Electronic Arts)

Luty 2005 / PE#90

Hardkor



DRUGA TWARZ HALO 2 ..... RR
GRY W SŁUŻBIE CZŁOWIEKA 82
GAMESDYZZ ORCHESTRA PROJECT R8
NACRIND 7R
RONSDLE "EDUKACYJNE" 83
MIESZANIE W DZIEJDWYM TYGLU 78
MUZYKA GRACZA R2
NIE NUPUJ PLAYSTATIDN 3 ..... R1
DD GRACZA DLA GRACZY ..... RR
DRIEM MANIAKA 77
DNLINE 7D
SIECIOWE SEKRETY HALO 2 68
SZARA STREFA 78

PLAYTESTY

ALTERED BEAST 16
DRAGON QUEST VIII 20
FIFA STREET 22
KESSEN III 28
METAL WDLF CHAOS 18
NBA STREET V3 23
DDDWDRLD: STRANGER'S WRATH 24
SAMURAI WESTERN 19
TALES OF REBIRTH 13
THE PUNISHER 15
VIRTUA QUEST 21
XENOSAGA EPISODE II 12

OPISY

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS 66
PRINCE DF PERSIA: WARRIOR WITHIN 64

KONKURSY

GIGA TEST - WYNIKI 101
HC ROOM 100
NDNKURS WYŚCIGOWY 96
RPG EXTREME 92
TELEXTREME 87,90

wYstępniak

Styczeń jest koprawy. Posylwestrowy kac, zimowa depresja, zawieruche, deezcz, szero, brudno i smutno... Wydewcy gier, znając specyfikę tego miesiące, nie chcą ryzykować i wszystkie ważne premiery przesunęli na luty i marzac. Oto i przyczyna dość nietypowego charakteru tego numaru PSX EXTREME. Może to i dobrze - jest czas i miejsce na podsumowanie minionego roku, przypomnienie najciekawszych wyderzeń, dokładniejsze przewałkowanie kilku ostatnich hitów, przeczytanie gotowych od dłuższego czasu faliatonów czy chocieżby rozwiązanie GigaTestu i rozdanie nagród. W apokoju pograliśmy w klika betowersji nadchodzących tytułów i wspólnie ułożyliśmy neaze redekcyjne TOP 50 na rok 2005. Nadeszła taz pora na powieszenia nowego kalendarza - niech Jak i głupkowaty Daxter łypią na Wasza pokoja przez najbliższe 12 miesięcy. Numer dziawięćdziesiąty powstał na filerze twierdzenia "dla każdego coś miłego". Enjoy.

A co czeka nas w 2005 roku oprócz wielu wspaniełych gier? 10 lat po lądowaniu PlayStation w Europie Sony chce zawojować kolejny segment branży, szykując nam growego następcę walkmena, zaś Nintendo szukając swojego kawałka tortu (i uciekając przed mającymi coraz silniejszą pozycję talefonami komórkowymi) stawia na innowacyjność w postaci Dual Screene. Obie konsalki pojawią się w sprzedaży już niebawem. Rok 2005 to również astny numar naszego magszynu, zapowiedzi pier następnej ganaracji oraz pierwsza konkretna wiadomości o nowych konsolach. Jesteście ciekawi? My też. Czy jest szansa, ze w najbliższych dwunastu miesiącach doczekamy się europejskiej premiery Final Fantasy XI połączonej z pojawieniem się na Starym Kontynencie twardego dysku? Nim czekając na Sony, na Waszą prośbę zamieszczamy recenzję „jedenastki" (str. 72). Każdy będzie mógł sobie przynajmniej wyobrazić, jak wyglądają mechanizmy pierwszego konsolowego MMORPG tepa kalibru i chociaż pawnikiem narobicie sobie smaka, to jednak warto przed pojawianiem się FFXII dowiedzieć aię czegoś więcej na temat online'owego poprzednika.

Jepońskiej premierze PSP, zgodnie z przewidywaniami, towarzyszyły wielkie kolejki i problemy z kupnem tegoż urządzenia. Ziścił się mój czarny scenariusz - 12 grudnia Awe wyszedł ze sklepu w Tokio z pustymi rękoma. Piotki o kolejnej, większej partii konsol rzuconej do sklepów przed świętami nie potwierdziły się, dlatego byliśmy zmuszeni do ściągnięcia PSP z Hong Kongu - niestety, nie zdążyliśmy z całą tą operacją na czas. Ogólnie rzecz biorąc, ostatni okres minionego roku był, przepraszam za wyrażanie, porąbany. Od 23 grudnia do 3 stycznia wszyscy pracowali na pół gwizdka albo w ogóle, stąd pewna komplikacja. Ale dość biadolenia - lektura na Was czeka. □ [Ściere]

PS. Dziękujemy za wszystkie życzenia świąteczno-noworoczne! Fajnie, że o nas pamiętacie. Dla takich Czytalników warto robić co miesiąc ten magazyn.

PE#91 szukajcie od 19 lutego.

recenzje

DYNASTY WARRIORS 4: EMPIRES 60
DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS 61
FULLMETAL ALCHEMIST AND THE RROREN ANGEL .. 44
RUON 46
MERCENARIES 47
NFL STREET 2 44
PINRALL NALL OF FAME 44
RTL SKI ALPIN 2005 95
STL SKI JUMPING 2005 95
SAMURAI WARRIDRS: XTREME LEGENDS 61
THE GUY GAME 62

CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION 42
GUNGRIFFON: ALLIED STRIKE 59
MECHASSAULT 2: LONE WOLF 50
MERCENARIES 47
NEED FDR SPEED UNDERGROUND 2 91
NFL STREET 2 44
PINRALL HALL OF FAME 44
THE GUY GAME 62

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 91
NFL STREET 2 44
PINRALL NALL OF FAME 44
WARIO WARE, INC: MEGA PARTY GAMES 62

POCKET

FINAL FANTASY I & 2: DAWN OF SOULS 84
IT'S MR. PANTS 84
RACING GEARS ADVANCE 85
THE URBZ: SIMS IN THE CITY 85

SPECIAL

MOST WANTED 2005 - TOP 50 30
NAJLEPSZE GRY ROKU 2004 35

REGION DVD 104

Pila

CO NOWEGO

2004 w statystyce

Ktoś bardzo dobrze kiedyś powiedział, że kłamstwa dzielą się na małe, duże i statystyki. Z drugiej jednak strony te ostatnie często niosą za sobą spore konsekwencje, bo są dla producentów i wydawców swego rodzaju wskazówką, w co warto w przyszłości zainwestować, a co lepiej omijać szerokim łukiem. Statystyki bywają bezlitosne, bywają niezrozumiałe, zdarzają się zaskakujące, ba, niekiedy wręcz szokują. Z reguły pod koniec każdego roku lub zaraz na początku nowego większość internetowych serwisów, magazynów i czasopism prześciga się w podawaniu rozmaitych suchych liczb podsumowujących minione dwanaście miesięcy. Sam jednak chciałbym przedstawić Ci rok 2004 z nieco innej perspektywy.

Często mówi się o tym, że na konsolowym rynku od dawna panuje syndrom sequela, że "gry już nie są takie fajne jak kiedyś". Szczerze? Mam dość takich tekstów. Jeśli komuś nie podoba się tylko sam fakt, że "to już czwarta część" na PS2 takiego np. Pro Evolution Soccer, to pytam, o co mu tak naprawdę chodzi. Nikt nikogo do kupna nie zmusza - zawsze może grać choćby i nawet w pierwszą część serii. Pomyśl za to, jaki podniósłby się wielki halas w sytuacji, gdyby nagle Konami ogłosiło, że kończy z PES-em. Skoro jest popyt, to jaki sens miałaby dla producenta taka rezygnacja? Przykłady można mnożyć, bo przecież w chwili obecnej ogromna większość konsolowego rynku opiera się na kontynuacjach, rozmaitych remake'ach itd. O, właśnie. Jak duży jest to obecnie odłam rynku i czy naprawdę jest tak źle, jak mówią niektórzy, ze sequel goni sequel? Postanowiłam przyjrzeć się grom z roku 2004, które zostały nominowane do nagród w rozmaitych plebiscytach oraz notowaniach. Zobaczmy.

Na pierwszy ogień prześledziłem dziesiątkę najlepszych konsolowych gier 2004 wg znanego europejskiego serwisu Eurogamer.net. I nie jest tak źle, jakby z pozoru mogło się wydawać. Pierwsze miejsce tamtejsi redaktorzy przyznali The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay (Xbox), a więc pozycji świeżej, nie będącej żadną oklepaną kontynuacją. Jedźmy dalej. Z "nowych" tytułów pojawia się Ninja Gaiden (Xbox) na trzeciej pozycji, na ósmej Singstar (PS2), oczko niżej jest Full Spectrum Warrior (Xbox). Mamy więc w Top 10 aż cztery gry, które trudno uznać za próbę oddarcia kuponów. W tej samej dziesiątce są jeszcze GTA: San Andreas (na drugim) i Halo 2 (pozycja szósta), które mimo faktu bycia sequelami są w praktyce czymś znacznie więcej – niektórymi rozwiązaniami wyznaczają nowe standardy zabawy na konsoli. I życzylibyśmy sobie chyba wszyscy większej ilości tytułów przygotowanych z takim rozmachem. Jeśli chodzi o amerykańskie serwisy typu IGN czy Gamespot, zaobserwować można od razu, że tam panuje znacznie większa tascynacja "sprawdzonymi" tytułami, innymi słowy, królują kontynuacje co bardziej znanych serii, a zupełnie świeżym produkcjom bardzo ciężko jest się przebić w notowaniach podsumowujących 2004 rok.

Rok 2004 był na pewno przełomowy jeśli chodzi o postrzeganie przez konsolowych Graczy globalnej pajęczyny. Internet w PS2 czy Xboxie nikogo już dziś nie dziwi, ba, granie online staje się coraz bardziej popularne nie tylko w USA, ale i w Europie. Pierwszy dostrzegł to Microsoft, standardowo wyposażając Xboxa w kartę sieciową i inwestując setki milionów dolarów w system Xbox Live. Dostrzega to już od pewnego czasu również Sony, które do tematyki sieciowej zabierało się bardzo długo. Wypuszczenie nowego modelu PStwo ze zintegrowanym Network Adaptorem pokazuje, że japońska firma temat traktuje coraz bardziej poważnie. Dużo jeszcze się muszą nauczyć, bo platforma online na PS2 to jednak wciąż - w stosunku do profesjonalnego systemu Microsoftu - spora amatorka, ale cieszy jednocześnie fakt, że rynek sieciowy na konsolach systematycznie się rozwija. Jedynym gigantem, który kompletnie nie może się przekonać do tematyki online, wciąż pozostaje konserwatywne w tej kwestii Nintendo. Choć tak naprawdę w dużej mierze może tu chodzić o pieniądze, a nie chęci.

Rok 2004 był zdecydowanie fantastyczny dla amerykańskiego giganta wydawniczego Electronic Arts. Firma cały czas się rozwija, czego doświadczyliśmy nawet w naszym kraju - w Warszawie powstał jej oficjalny oddział. Na efekty nie trzeba było długo czekać - na rynku zaczynają się pojawiać gry w rodzimej wersji językowej. Jednym z lepszych posunięć EA było wchłonięcie Criterion i pozyskanie tym samym praw do wyścigowej serii Burnout. To był zdecydowanie najważniejszy 'dil' 2004 roku dla "elektroników", co podkreśle zresztą większość branżowych firm analitycznych. Dość głośnym echem odbił się również zakup dwudziestu procent akcji Ubisoftu, a jednocześnie po cichu mówi się, że w kolejce do wykupienia (bądź

przejęcia części udziałów) czekają teraz m.in. Activision, Eidos czy Midway. Ba, w grę podobno wchodzi również Capcom oraz Namco. Ile w tym prawdy, przekonamy się za jakiś czas, natomiast widać coraz większą hegemonię EA na ogólnoświatowym rynku gier wideo.

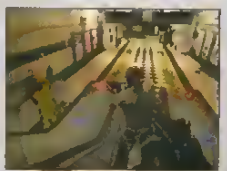
Jest jeszcze jedna istotna rzecz, jaka wydarzyła się w 2004. Do walki na rynku handheldów wkroczyło Sony, wprowadzając do sprzedaży - na razie w Japonii - przenośną konsolkę PSP. Być może jest to początek wielkiej wojny z Nintendo, bo w Sony zdają sobie przecież doskonale sprawę, że jeśli chodzi o "duże" platformy, to niewiele więcej można obecnie z(a)robić - rynek został zdominowany przez PS2 w takim stopniu, że już trudno o jeszcze większe udziały. Technologicznie są znacznie do przodu i tak jak kiedyś niewielu wierzyło w powodzenie pierwszego PlayStation, tak teraz PSP daje się duże szanse na sukces. Co z tego będzie, pokaże m.in. rozpoczęty właśnie rok 2005. Będzie wyjątkowy przede wszystkim z uwagi na premiery (a przynajmniej pierwsze prezentacje) konsol nowej generacji. □ [shl]

w pigule

■ Posiadacze Czamulek muszą się obejść smakiem w temacie nowego Oddworld: Stranger's Wrath (został exclusivem), ale jest nadzieja na przyszłość. Zwie się ona Citizen Siege (tytuł roboczy) i będzie całkowicie nowym produktem firmy Oddworld Inhabitants. Bardziej kontrowersyjnym i przegiętym niż przygody zielonych stworków w klimacie GTA, ale bez dziwek i rozjeżdżania ludzi, a z większym naciskiem na politykę i poważniejsze tematy. Gra o upadku ludzkiej godności, braku poszanowania praw i zaniku wszelkich wartości - wszystko osadzone w realiach niedalekiej przyszłości na planecie Ziemia. Twórcy już teraz mają nadzieję na wywołanie poruszenia w branży i oburzenie kilku senatorów, ponieważ dzięki ukazaniu ich ciemnych sprawek. Tytuł (seria?) planowany jest zarówno na current-geny, jak i nadchodzące platformy. [butch]

■ Hip Interactive podpisało (krwią?,) umowę z Living Dead Productions Limited dzięki której nabyło prawa do produkcji gier wideo opartych na klasycznych horrorach George'a A. Romero, na aktualne i przyszłe konsole. Mowa oczywiście o "Dawn of the Dead" oraz "Night of the Living Dead" - i chociaż tytułu pierwszej produkcji jeszcze nie podano, śmiało można stawiać na hordy zombiaków, potoki juchy i jakiś supermarket w tle. Żeby było jasne - współpraca z LDPL oznacza zaangażowanie w projekty samego pana Romero, który podobno już zaciera rączki na myśl o nowych życiowych doświadczeniach. [butch]

■ Zwalczanie terroryzmu przy użyciu specjalnie szkolonych jednostek to nic nowego w grach wideo, a mimo to chętnych do eksploracji tematu nie brakuje. Pisaliśmy już o The Regiment od Konami - nowe screeny przyniosły właśnie wieści. Doradcą developera (Kuju) jest specjalista, były instruktor i weteran brytyjskiego SAS, Rhett Butler - dostarcza pomysłów do scenariusza i faktycznych procedur z życia wziętych. Tradycyjnie



dowodzimy 4-osobową ekipą wojaków, przeprowadzając szereg operacji na mniejszą i większą skalę - od fikcyjnych rajdów na bazy wroga po głośne oblężenie ambasady Iranu w 1980 roku. Zapowiadany jest duży nacisk na akcję i realistyczne schematy zachowań wszystkich stron konfliktów (SAS, terroryści, zakładnicy cywile). Oprócz trybu single pojawi się także multiplayer, póki co jednak brak szczegółów, a wersji na X-e nie razie w ogóle brak - PS2 only. Premiera za kilka miechów. [butch]

Piła

Ohayo Nippon czyli newsy z Kraju Kwitnącej Wisienki

Witajcie w Nowym Roku 2005! W ON wszystko po staremu, moze z wyjątkiem braku ppierdółkowatej gry i śniegu, nad czym ubolewam. Ale koniec martwych gadek, lecimy

CAPCOM Na swojej japońskiej stronie internetowej Capcom zapytał Graczy o to w jakie gry chcieliby zagrać na swoich PSP. Do wyboru są m. in. sene Biohazard (Resident Evil), Onimusha, Rockman X (Megaman) Monster Hunter oraz Rival Schools. Fajne sprawa, ciekawe tylko, ne ale to głosowanie będzie dla Capcomu wiązące? Postaram się w najbliższym czasie przedstawić wyniku ankiety

Tygodniowa sprzedaz konsol w Japonii (27 grudzień 2004 - 2 styczeń 2005): Nintendo DS - 209 tys. 522 szt., PlayStation 2 - 207 tys. 108 szt., PlayStation Portable - 129 tys. 957 szt., GBA SP - 116 tys. 801 szt., GameCube - 29 tys. 802 szt., GBA - 2 tys. 653 szt., Xbox - 899 szt., PSone - 134 szt., Swan Crystal 75 szt.

W „CN" możecie przeczytać o pozycji Dragon Duest & Final Fantasy in Itadaki Straet Special, w której występują postaci z wydanych przez Square Enix serii FF i DD. Ciekawostką jest fakt, ze w grze znajdziecie tez dwóch bohaterów z niewydanego jeszcze Final Fantasy XIII. Są to główny bohater gry Vaan oraz jego dupencja Ashe

HOMELAND Mimo ciągłego przesuwania terminu wydania, wiosną 2005 pojawi się w końcu online owa gra Homeland dla GameCube'a. Tytuł ten składa się z szeregu wielowątkowych scenariuszy, których kolejność mozemy sobie dowolnie zmieniać, a fakt zmiany układu będzie z kolei powodował zmianę fabuły. Mimo że Homeland ma być pozycją przeznaczoną do grania po Sieci, będzie można pogrywać również bez niej. W przypadku trybu online możemy sami utworzyć grę (nasz Gamecube pełni wówczas rolę serwera) lub podłączyć się do już istniejącej (GameCube innej osoby). Najważniejszy jest fakt, ze nie korzystamy z żadnych dedykowanych serwerów, w związku z czym nie ma opłat za zabawę w Sieci. Kiedy zdecydujemy się na założenie gry, stajemy się "bogiem", nadzorujemy swój świat, słyszymy modły innych Graczy i staramy się im pomóc. Homeland ma oferować zabawę aż 35 posiadaczom GeCka jednocześnie. Niestety gra nie jest kompatybilna z padami zaopatrzonymi w klawiaturę i trzeba będzie "ręcznie" wstukiwać wyrazy litarka po literce, co w wypadku onlinowego arpega może być troszeczkę irytujące

KONAMI Japońskie Konami poinformowało, że z dniem 1 kwietnia nastąpi połączenie ich czterech podległych teamów w jedno studio. Z developerskiej mapy świata znikną KCES (Konami Computer Entertainment Studio) KCET (Tokyo) KCEJ (Japan) i Konami Online. W swym oswiadczeniu finansowym Konami napisało: "Nasi developerzy i zdecentralizowane wiedza z trzech podległych jednostek zostanie skoncentrowana i skierowana na rynek online, który wykazuje największy potencjał wzrostu".

Lp.	Tytuł	Wydawca	Platforma
Gran Turismo 4		SCE	PS2
Super Mario 64 DS		Nintendo	NDS
Sawaru Made in Wario		Nintendo	NDS
To Heart 2		AquaPlus	PS2
Metal Gear Solid 3: Snake Eater		Konami	PS2
Dragon Quest VIII: SSE&TCP		Square Enix	PS2
Mario Party 6		Nintendo	GC
Rockman EXE 5 Team of Blues		Capcom	GBA
Pokemon Dash		Nintendo	NDS
DQ & FF in Itadaki Street Special		Square Enix	PS2

■ TOP 10 najlepiej sprzedających się gier - według Dengeki

AGS W grudniu 2004 roku w Hong Kongu odbyły się targi Asia Game Show, podczas których silnie reprezentowani byli developerzy zaangazowani w tworzenie softu dla PS2. Zaprezentowali oni ponad 60 tytułów dla Czamulki, z czego aż 20 to tytuły wówczas niewydane: Wenda to Kyozou (PS2, Sony), Legendz (PS2, Bandai), Nanobreaker (PS2, Konami), Fuun Bakumatsu-Den (PS2, Genki), Kessen III (PS2, Koei), Devil May Cry 3 (PS2, Capcom), The Story of Hero Yoshitsune (PS2, From Software), Project Altered Beast (PS2, Sega), Death by Degrees (PS2, Namco), Gran Turismo 4 (PS2, Sony), Shadow of Rome (PS2, Capcom), Genji (PS2, Sony), Tekken 5 (PS2, Namco), Metal Slug 3D (PS2, SNK Playmore), Taiko no Tetsujin 5 (PS2, Namco), Ys: The Ark of Napishtim (PS2, Konami), Hajime no Ippo: All Stars (PS2, ESP), Tsukiyoni Saraba (PS2, Taito), Rockman X8 (PS2, Capcom)

Niedawno recenzowaliśmy grę Shin Megami Tensei: Noctume, która bonusowo wyposażona była w dodatek Shin Megami Tensei III: Noctume Maniacs. Wersja japońska była pozbawiona tego dodatku, jednak można go było dokupić. Znikoma ilość płytek spowodowała, że zniknął on natychmiast ze sklepowych polek. Atlus poinformował ostatnio, ze na skutek interwencji Greczy wznowi wydanie wersji Maniacs (pojawi się 2 lutego). Reedycja będzie jednak znów mocno limitowana, więc szykują się dantejskie sceny w japońskich sklepach

Japoński developer Alchemist zdecydował się na wypuszczenie na rynek peesdwójkowej wersji strzelaniny Baldr Force EX (o wersji dla DC pisał Majk w DC Lives 4ever). Gra pojawi się w Japonii 31 marca i kosztować będzie 7140 jenów. Pojawi się też limitowana wersja "Mega Box" zawierająca dwie figurki postaci z gry oraz płytę z muzyką (9240 jenów). W przypadku złożenia preorderu na którąś z wersji każdy zamawiający otrzyma listę upgrade'ów broni

Ostatnimi czasy japońscy miłośnicy strzelania posiadający PS2 nie mają powodów do narzekań. Po wspomnianym Baldr Force EX pojawi się na tę platformę ostatnia jak na razie gra z serii Giga Wing. Jak zapewnia Taito, 24 marca wyląduje na japońskich półkach sklepowych Giga Wing Generation. Na razia nie wiadomo nic na temat tej automatowej konwersji, więc ciężko wyrokować, czy wersja na PS2 otrzyma jakieś specjalne tryby. Pojawiła się też informacja, ze Taito ma zamiar wydawać na PS2 inne shootery z maszyn arcade opartych na płycie Type-X, totez w bieżącym roku pojawi się zapewne jeszcze kilka dobrych "strzelanych' pozycji na Czamulkę

Na łamach strony internetowej Dengeki szef Polyphony Digital Kazunori Yamauchi wyjawił swoje plany dotyczące serii Gran Turismo. Wiadomo juz, ze pojawi się Gran Turismo Mobile i Gran Turismo for Boys – niestety, nie podano żadnych szczegółów dotyczących obu gier. Yamauchi wspomniał tez, iż w dniach premiery amerykańskiej SCE ma zamiar rzucić do sklepów dwa miliony egzemplarzy gry Gran Turismo 4, a w czasie premiery europejskiej aż trzy miliony. Gwoli informacji dodam, ze GT4 podczas pierwszego dnia sprzedazy znalazło 343 tysięcy nabywców. Na zakończenie swoich wywodów Yamauchi stwierdził, ze GT4 wywoła rewolucję w świecie motoryzacji.

Premiera GT4 w Japonii była dla Sony okazją do wykazania się niekonwencjonalnością w temacie kampanii reklamowych. Na japońskich stacjach kolejowych pojawiły się billboardy z reklamą GT4 i specjalnym miejscem na papierowe kluczyki z logo GT4. Przez cały grudzień każdy chętny mógł sobie zabrać taki kluczyk do domu. Z ich dostępnością też nie było żadnych problemów, gdyz co rano zapas na każdym billboardzie uzupełniano (i to w całej Japonii!). Sony wywale kasę, a dzieci w Afryce głodują...

Pod koniec grudnia pojawił się w Japonii poradnik o tytule "Gran Turismo 4 The Bible". Publikacja zawiera informacje na temat B-spec, wszystkich samochodów, części, trybu Photo oraz analizę wszystkich zawartych w grze tras. Dodatkowo do książeczki dołączana jest płyta DVD z poradami do gry

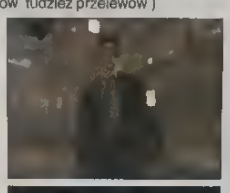
Coś dla miłośników ery 16 bitów. Sega postanowiła przypomnieć Graczom czasy Neo Geo, a to za sprawą kontrolera dla PS2, który jest wierną kopią tego z NG właśnie (włącznie z logo systemu) z jednym drobnym wyjątkiem. Ze względu na specyfikę Dual Shocka 2 kontroler Neo Geo wyposazono w cztery dodatkowa klawisze. Produkt Segi pojawi się na japońskim rynku 17 lutego i kosztować będzie 5800 jenów. Pojawi się taz wersja dla PSX

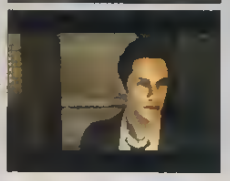
I to tyle, je uciekam zryweć tapety ze ścian. Dlaczego? Bo lubię... □

LOKI

1000¥ - ok. 32 zł

■ No i dopiął swego - SCi z dumą ogłosiło, że na potrzeby ich nadchodzącego horroru TPP pt. Constantine zaklepali sobie (zapewna przy pomocy czeków tudziez przelewów) wykorzystanie w grze cyfrowych podobizn Keanu Reevesa i ekipy towarzyszącej mu na planie filmu pod tym samym tytułem. Obie produkcje oparte są na serii komiksów Hellblazer, a fabuła gry podąży za tą filmową - po szczegóły odsyłam do przeglądu horrorów w PE#88. Oprócz Neo, tfu, Keanu, zobaczymy digitalizowane łajzy m. in. Tildy Swinton, Gavina Rossdale i Maxa Bakera. Posiadacze X-ów i peesdwójek wcielą się w Johna Constantine a już w lutym 2005, a w tym samym czasie do kin zawita oryginał. Tytuł zyskał także wydawcę, a zostało nim THD (póki co w USA). [butch]



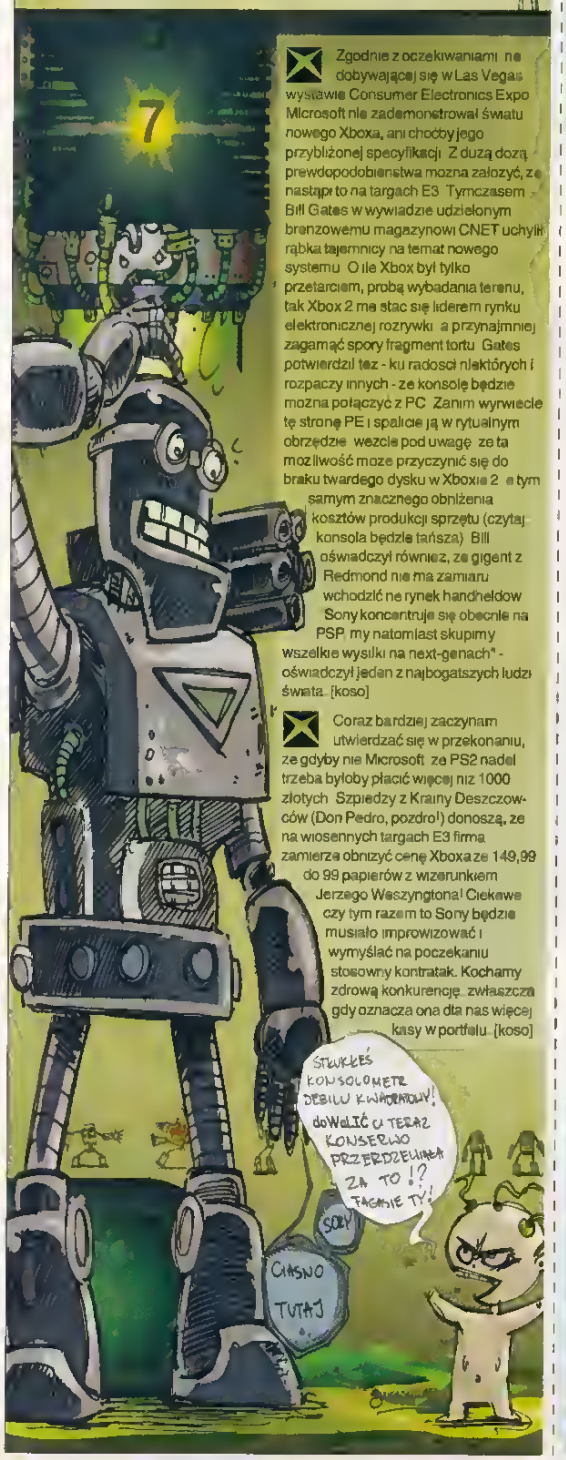


■ Kolejny racer do odnotowania i to z dwóch nietypowych powodów, choć żaden z nich nie podnieca. Raz, ze juz same nazwe Crashday brzmi nijako a dwa ze nazwa niemieckiego developera Moon Byte mówi sama za siebie. Hybryda wyścigów i rozwałki z typowymi trybami zabawy pokroju Pass the Bomb, Wrecking, Knockout, Speed Bomb czy Captura the Flag - kazdy z nich grywalny solo i w multi. Póki co brak wydawcy, ale w 2005 zapewne znajdzia się jakiś desperat. [butch]

■ Klasycy sceny metalowej - zespół Fear Factory - nagrali 2 utwory na potrzeby ścieżki dźwiękowej najnowszego Rainbow Six: Lockdown (PS2, Xbox). Jeden jest całkowicie świeży, a drugi to remix motywu przewodniego FF, kochają gry, o czym zapewnili w niejednym wywiadzie, ze wymienię tylko ich udział w serii Destruction Derby, Test Drive czy tytułowy song do Frequency. Jako ciekawostkę dodam, za na ich oficjalnej stronie 7 stycznia zakończył się konkurs na najciekawszy tatuaż (niekoniecznie związany z zespołem), a nagrodą główną był Xbox z pektatem ich ulubionych gier, m. in. Halo 2 i Top Spin. [butch]

■ Coraz więcej użytkowników na świecie zgłasza problemy dotyczące współpracy nowej PStwo oraz kontrolera Pelican Real Arcade Joystick, ale tylko w jego multiplatformowej wersji dla PS2/X-a/GC (wersja wyłącznie dla PS2 dzieła bez zarzutu). Jak dotąd żadna ze stron nie wydała oświadczenia w tej sprawie. [butch]

Po kilku miesiącach szarpania z wypiekami na twarzy w całą furę hitów przyszedł okres względnego spokoju. Idealny do tego, by zabrać się za zaległości - w moim przypadku są one dość liczne (Książę, nadchodzę!) Branżowe targi CES nie przyniosły choćby niewielkich przecieków na temat Xboxa 2, za to pojawiła się szansa na kolejną obniżkę pierwszej maszyny giganta z Redmond, i to aż o 50 dolców! Dzięki fenomenalnej sprzedaży Halo 2 Microsoft przejął od Sony pałeczkę lidera w konsolowej branży (choć tylko w grudniu), a że japoński koncern siłą rzeczy będzie się teraz musiał skupić na PSP, może się wiele wydarzyć... □ [koso]



Zgodnie z oczekiwaniami na dobywającej się w Las Vegas wystawie Consumer Electronics Expo Microsoft nie zademonstrował światu nowego Xboxa, ani choćby jego przybliżonej specyfikacji. Z dużą dozą prawdopodobieństwa można założyć, że nastąpi to na targach E3. Tymczasem Bill Gates w wywiadzie udzielonym branżowemu magazynowi CNET uchylił rąbka tajemnicy na temat nowego systemu. O ile Xbox był tylko przetarciem, próbą wybadania terenu, tak Xbox 2 ma stać się liderem rynku elektronicznej rozrywki a przynajmniej zagarnąć spory fragment tortu. Gates potwierdził też - ku radości niektórych i rozpaczy innych - że konsolę będzie można połączyć z PC. Zanim wyrwiecie tę stronę PE i spalicie ją w rytualnym obrzędzie, weźcie pod uwagę, że ta możliwość może przyczynić się do braku twardego dysku w Xboxie 2, a tym samym znacznego obniżenia kosztów produkcji sprzętu (czyli konsola będzie tańsza). Bill oświadczył również, że gigant z Redmond nie ma zamiaru wchodzić na rynek handheldów. Sony koncentruje się obecnie na PSP, my natomiast skupimy wszelkie wysiłki na next-genach" - oświadczył jeden z najbogatszych ludzi świata. [koso]

Coraz bardziej zaczynam utwierdzać się w przekonaniu, że gdyby nie Microsoft ze PS2 nadal trzeba byłoby płacić więcej niż 1000 złotych. Szpiedzy z Krainy Deszczowców (Don Pedro, pozdro!) donoszą, że na wiosennych targach E3 firma zamierza obniżyć cenę Xboxa ze 149,99 do 99 papierów z wizerunkiem Jerzego Waszyngtona! Ciekawe czy tym razem to Sony będzie musiało improwizować i wymyślać na poczekaniu stosowny kontratak. Kochamy zdrową konkurencję, zwłaszcza gdy oznacza ona dla nas więcej kasy w portfelu. [koso]

Cold Fear

PS2

Producent: UBISOFT Data wydania: MARZEC 2005

Cold Fear definitywnie zasługuje na więcej, niż krótka wzmianka w Pigule czy wizyta w Przeglądzie Straszydeł 2005 w PE#68. Gatunek survival horrorów już dawno zdominowany został przez Capcom ze swoim Resident Evil oraz Konami z Silent Hill, bardzo rzadko racząc nas czymś naprawdę świeżym i oryginalnym. Taką domianą (mimo że będącą adaptacją filmu) było swego czasu niezłe The Thing, a teraz duże szanse na przykucie uwagi fanów gatunku ma Ubisoft ze swoim Cold Fear. Jako Tom Hansen, strażnik Ochrony Wybrzeża, dostajemy rozkaz zbadania dryfującego na morzu rosyjskiego statku wielorybniczego. Jak zwykle w tego typu sytuacjach rzeczywistość okazuje się daleka do tego, co się nam na początku wydaje. Szybko dokrywamy, że statek był swego rodzaju pływającym laboratorium, w którym ekipa naukowców prowadziła badania nad jakimś wirusem. Nie jest również zaskoczeniem, że niewiele później zaczynamy własne zmagania z ofiarami tych badań - byłą załogą statku, teraz bardziej podobną do obleśnych zombie niż schludnych marynarzy. Naszym jedynym ratunkiem jest spluwa, refleks i umiejętność szybkiego myślenia. OK, ale póki co same standardy gatunku - a gdzie nowości? Na szczęście jest ich pod dostatkiem. Zacznijmy do klimatu i lokacji - w końcu jesteśmy na dryfującej łajbie, na której spędzimy przynajmniej połowę gry. A łódź, zgodnie z prawami fizyki i morza, buja się przy każdej fali. Nasza postać oczywiście odpowiednio na to reaguje, tak samo jak całe otoczenie - co bardziej wrażliwi Gracze mogą zapaskudzić sobie TV. Wszystko co leży luzem na pokładzie, ustawicznie przesuwa się z jednej strony na drugą, rusza i kołysze. Fale to nie tylko bajer wizualny ale także element mający duży wpływ na sam gameplay. Będąc w ciągłym ruchu ciężko trafić we wroga, zwłaszcza z daleka. Tu z pomocą przychodzi kolejny pomysł developera - wciskając przycisk możemy złapać i przytrzymać się najbliższej poręczy czy innego obiektu jedną ręką, a drugą spokojnie wycelować. Mechanika tego procesu została dobrze zaimplementowana i często podczas gry musimy dokonywać wyboru, czy chybotliwie stać pośrodku pokładu i strzelać, czy szukać oparcia, narażając się na ogień przeciwnika. W przeciwieństwie do wielu innych gier tego typu, nie mamy tu do czynienia z odmożdżonymi wariatami, które prą w naszym kierunku prosząc się o kulkę. Nasze zmory to jednak wciąż ludzie, do tego uzbrojeni i potrafiący unikać naszych ataków czy też chować się w dopowiednim momencie. Gra oczywiście bardziej skupia się na klimacie osamotnienia i akcji, niż na wywołaniu zawału serca u Gracza - jucha będzie lać się strumieniami. Tym bardziej, że do skutecznego położenia kreatury potrzebny jest celny strzał w głowę (z bardzo efektownym wizualnie wynikiem), tudzież wpakowanie kilku pocisków w klatę zakończone zmiażdżeniem czaszki obcasem (brzmi znajomo?). Biorąc pod uwagę warunki, w jakich przyjdzie

nam walczyć, to drugie jest często łatwiejsze do osiągnięcia. Oprócz zagrożeń organicznych czyhają na nas pułapki w samym otoczeniu, np. olbrzymie fale przelewające się przez pokład czy przedmioty niesione przez wiatr (przy dorobionej taktyki skuteczne także na wroga). Napotkamy także szereg puzzli, a niektóre z nich mogą działać przeciwko nam - np. rozwalamy zasilanie drzwi i dostajemy się do pokoju zalewanego przez wodę. Ryzykujemy jednak porażenie prądem, jeśli przy kołysaniu statku woda dosięgnie zepsutej instalacji. Jak w większości współczesnych horrorów czy przygodówek oglądamy świat z TPP przy użyciu zadziwiająco użytecznych, statycznych ujęć kamery. Mamy także możliwość przełączenia się na widok znad ramienia (przydatny zwłaszcza w małych, ciasnych lokacjach) który sprawuje się świetnie zwłaszcza że towarzyszą mu gotowy do strzału gun i włączona latarka. Szkoda tylko, że ciężko go używać przez dłuższy czas (należy trzymać wciśnięty przycisk). Jak na tak słabo nagłośniony tytuł, Cold Fear wygląda na zadziwiająco dopracowany i przemyślany produkt, którego miejsce akcji pozwoliło zaimplementować kilka ciekawych rozwiązań i pomysłów. Czyżby kolejny udany strzał Ubisoft? □ [butcher]

KONSTELACJE

Jak na dłoni widać noworoczny marazm i rozluźnienie w branży. Spasieni naszą krwawicą wydawcy oberwują na ekranach laptopów swoje rosnące konta, leżąc z drinkiem w dłoni gdzieś pod palmami. Wysyp hitów zakończony, jego echa i jakieś nowe okruchy dotrą do Europy ponownie w okolicach lutego lub marca, wraz z Gran Turismo 4, MGS3 czy nowym TimeSplitters. I bardzo dobrze - chwila wytchnienia zawsze się przyda, poza tym jest w co grać i chyba nikt nie narzeka na bezrybie. Zapowiedzi na kolejne miesiące jak zawsze dają radę i całe szczęście, że przycichły także dyskusje o next-genach - eksploatujmy aktualne sprzęty. Tymczasem Polska wciąż czeka na śnieg, bo podobno zima jest . □ [butcher]

6+

Wielbiciele serii Conflict znowu mają powód do świętowania, a zwie się on Conflict: Global Terror i trafi na nasz kontynent prosto od Pivotal Games jesienią 2005. Zgodnie z tytułem, tym razem na tapecie znajdzie się globalny terroryzm, a znana z C.: Dasart Storm jednostka Delta Force w obsadzie Bradley Foley, Connors i Jones powraca jako oddział antyterrorystyczny. Miejscem akcji będą rozmaite lokacje rozrzucone na globie, ale póki co brak bliższych danych na ich temat. Jednocześnie ukażą się wersja na PS2 oraz X-a. [butch]

Scarface, czyli kultowy film gangsterski Briana da Palmy z Alem Pacino („Człowiek z blizną") doczekał się już swego hołdu w branży w postaci GTA: Vice City. Jednak dopiero produkcja Radical Ent. będzie prawdziwą grową adaptacją tego klasyka kina, która pozwoli nam wcielić się w Tony'ego Montanę. Wydawca - Vivendi Universal - na jej potrzeby uruchomiło właśnie na swej stronie konkurs, dzięki któremu twarze siedmiu zwycięzców ozdobią wirtualne facjaty NPC. A premiera gry na X-a i PS2 jesienią. [butch]

Król i Książę powrócą w Kataman Damacy 2 - tym razem następca tronu spełnia życzenia ojca, którymi zasypują go z kolei jego fani. Tata dbający o swoich wielbicieli ponownie wysyła synka w świat z zadaniem powiększania katamari - i tak poradzono sobie w sequelu z tematem nowych wyzwań. Tym razem czeka nas większa różnorodność - oprócz zbierania na czas, szukać będziemy np. określonej ilości rzeczy, by uzyskać jak największą kataman bez przekraczania ich limitu, tudzież zassysać będziemy jedynie określone przedmioty lub tworzyć katamari ściśle określonych rozmiarów. W swych questach zawitamy m.in. do krainy słodyczy, szkoły zoo i na tor wyścigowy. Premiera KD2 w Japonii na wiosnę. [butch]

Wydawca: VIVENDI Data wydania: MARZEC 2005

COLD WINTER

"Bond to ciota" - Andy

Cold Winter mogło skończyć jako kolejny shooter FPP ze "wstrząśniętym" agentem specjalnym, tudzież jego klonem - dziwny arsenał, masa gadżetów pokroju sterowanych piaskow z leserami czy Porscha z rakietami pod zderzakiem. Mogło, ale na szczęście nie skończyło - zamiast tego otrzymujemy bezpardonową rozpierduchę w światnym stylu, jazdę bez trzymanki, która dostarczy nam wiele niezapomnianych wrażeń - co ważne, również wizualnych.

Czemu wspominam o 007? Ponieważ Andy - nasz bohater - także pracował dla agencji wywiadowczej MI6, a czas przeszły wynika z tego, że aktualnie zamieszkuje chińskie więzienia. A właściwie zamieszkiwał - właśnie postanowił opuścić swoją kwaterę i stąd całe zadyma, w której zagramy główna skrzypce. Ot, taki Rambo IV. Zapomnijcie o stealth, czajeniu się w cieniu, zakładaniu pluskiew i chowaniu przed kamerami - akcja, adrenalina, stosy trupów i tusek to nasza główne danie, chociaż zadbano także o dozę urozmaicań, która uchronią nas od bezmyślnej wyrzynki z parciem przed siebie. Zacznijmy jednak od kwestii, która rozkłada na łopatki większość konsolowych FPS-ów - prezentacji i jakości. Technologicznie Cold Winter jest całkiem imponującym osiągnięciem. Wysoki poziom detali, bogactwo poligonów, czyste tekstury i ciekawe SFX to główna atuty tej produkcji. Dynamiczny system oświetlania zapewnie ruchomy cień każdemu obiektowi w grze, a fizyka azmacniana lalki w odpowiednim stopniu oddaja przemoc i rzeźnię, jakiej dokonujemy na ekranie. Dodajcie do tego 14 możliwych stopni rozczłonkowania ciała (w stylu Soldier of Fortune) i mamy całkiem przyjemna widoczki. W tamacie fizyki przyjemnym dodatkiem jest także możliwość użycia prawie każdego przedmiotu, jaki znajdziemy w grze - jeśli z jakiegoś powodu chcecia zbudować barykadę z koszy na śmieci czy rzucić czymś we wroga - droga wolna. Jeszcze przydatniejsza jest tworzenia sobie osłony np. z przewróconego stołu. Wszystko to sprawia wrażenia niezłej interaktywności otoczenia, ale nie oczekujcia "przebudowywania" leveli na poziomie Red Faction - tutaj postawiono na samą walkę i na szczęście wyszło to nieźle.

Nasz arsenał to jakieś 30 sztuk zabawek jak najbardziej z naszego świata, z których szczęśliwi będą wszyscy fani np. Counter-Strike czy wspomnianego SoF. Pistolety, karabiny, strzelby, noża, granatniki, wyrzutnie rakiet, CKM a nawet prototypowy karabinek HK G11 - to nie może się nie podobać. Dwie rzeczy wspólne z Halo to możliwość posiadania naraz tylko 2 gnatów i dodatkowa osłona naszych sił życiowych. Sam gameplay przebiega płynnie ciekawie i różnorodnie – potyczki mają miejsce w ciasnych korytarzach, ale też często dochodzi do wymiany ognia na ulicach lub w przydomowych ogródkach. Od czasu do czasu czekają nas skryptowane wydarzenia, np. w postaci polowania na helikopter czy inna "grubsze zwierzę". Ale przeciwnika nastawiona jest głównie na walkę, ale oprócz szturmu zawiera także odpowiednią dawkę działań obronnych typu turlanie się, unikania ognia czy chowanie za przeszkodami. Raczej standard w tym gatunku. W trakcie całej przygody niejednokrotnia wykorzystamy także rzadki w FPS-ach element zbieractwa nietypowych przedmiotów: znajdź kawałek szmaty, butelkę i benzynę - masz koktajl Mołotowa, znajdź dwa kawałki drutu - masz wytrych itd. Taka mała improwizacja nie gorąco wprowadzają trochę urozmaicenia do zabawy. W sumie 14 leveli w 6 różnych środowiskach powinno dać nam jakieś 10-15 godzin zajęcia, co jak na shootera jest niezłym wynikiem - spotkamy m.in. miasteczka, więzienie, kompleksy industrialne, tudzież górską bazę. Spragnionym dalszej akcji pozostania zakosztowania multiplayera we czterech na splicie, tudzież paru jeszcze niesprecyzowanych trybów jatki online. Jak na produkt, który trafi do Graczy w marcu, Cold Winter już teraz zapowiada się na kawałek porządnego softu dla wielbicieli gatunku, posiadających PS2. □ [butcher]

PIGUŁA

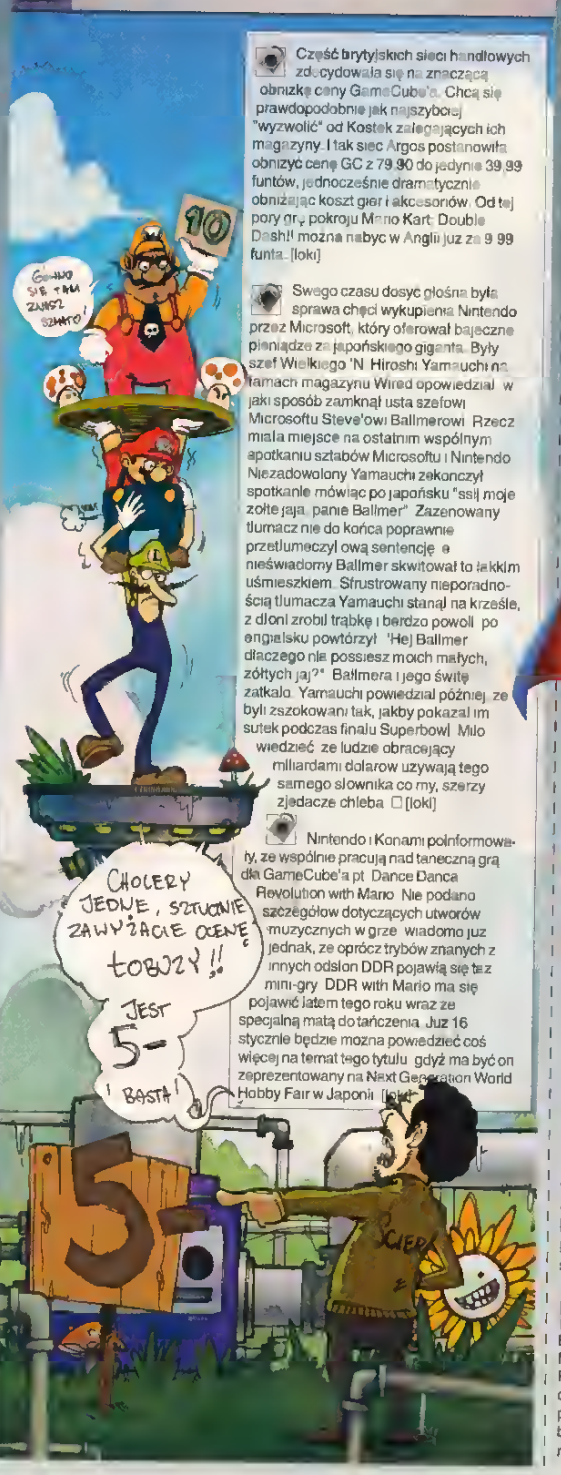
Radical Games, twórcy Tha Simpsons Hit & Run, pracują właśnie nad grą akcji TPP pt. The Incredible Hulk, bazującą na tej sławnej postaci z uniwersum Marvela. Ulegająca zniszczeniom środowiska, pełna swoboda eksploracji i używania jako broni wszystkiego co wpadnie w ręce - to główna zalety wymieniane przez wydawcę (Vivendi), który zamierza uraczyć Hulkiem posiadaczy duzych konsol latem 2005. Gre posiadać będzie strukturę opartą na wykonywaniu misji, ale nic na siłę - możemy także zwiedzać otoczenie na wzór GTA. Za scenariusz tej produkcji odpowiada związany z komiksami o Hulku i Spider-manie Paul Jenkins, a oryginalna arty dostarczy Bryan Hitch. [butch]

Plotki o tej next-genowej produkcji wyciekały szczątkowo od jakiegoś czasu, ale dopiero niedawno wszystko ułożyło się w całość. Majesco (BloodRayne) podpisało umowę ze Starbreeza Studios (Enclava, Chronicles of Riddick), na mocy której ci drudzy tworzą grę akcji pt. The Darkness, aby ci pierwsi mogli ją w roku 2006 wydać na ówczesne platformy. Tytuł ma wypaść bynajmniej sroce spod ogona - ta popularna w USA seria komiksów o gościu potrafiącym kontrolować ciemne zarobiła już 25 mln. dolarów. [butch]

Oxygen Interactive zapowiedziało Conspiracy: Weapons of Mass Destruction - shooter FPP tworzony przez Kuju. Jako Cole Justice, wysłannik tajemniczej agencji i były żołnierz Secret Service, stawimy czoła organizacji "Hydra", która, będąc finansowaną przez narkotykowych bossów i inne szumowiny, tworzy broń masowego zniszczenia. Od nas zależy bezpieczeństwo świata - czyli mamy kolejną śmieszną historyjkę, która pozwoli nam postrzelać do tabunów średnio rozgarniętych przeciwników. Kuju korzysta przy produkcji z silnika Innego FPS-a - Fira Warnor. Zwiedzimy 5 lokacji, od ruin aztackich piramid po arktyczne bazy wojskowe. Premiera na X-a i PS2 w marcu. [butch]

Piła

Co prawda w numerze tego nie widac, ale ten miesiąc był całkiem niezły dla posiadaczy GameCube'ów. W Stanach wylądowały właśnie Resident Evil 4 (w Europie 18 marca) i Virtua Quest, a od 7 stycznia europejscy Gracze mogą szarpać w The Legend of Zelda: Four Swords Adventures. Dosyć ciekawie wygląda też sprawa lutego i marca. Szykuje się wręcz zalew gier z hydraulikiem: Mario Power Tennis, NBA Street V3 i Mario Party 6. Oprócz tego w najbliższych dwóch miesiącach pojawią się takie gry jak Star Fox Assault, Donkey Kong Jungle Beat, TimeSplitters: Future Perfect, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, Dragon Ball Z: Sagas i Mortal Kombat: Deception. Według oficjalnych informacji Nintendo, w tym roku ma się ukazać 60 tytułów na GC. Nie jest źle. [loki]



Część brytyjskich sieci handlowych zdecydowała się na znaczącą obniżkę ceny GameCube'a. Chcą się prawdopodobnie jak najszybciej "wyzwolić" od Kostek zalegających ich magazyny. I tak sieć Argos postanowiła obniżyć cenę GC z 79,90 do jedynie 39,99 funtów, jednocześnie dramatycznie obniżając koszt gier i akcesoriów. Od tej pory grę pokroju Mario Kart: Double Dash!! można nabyć w Anglii już za 9,99 funta. [loki]

Swego czasu dosyć głośna była sprawa chęci wykupienia Nintendo przez Microsoft, który oferował bajeczne pieniądze za japońskiego giganta. Były szef Wielkiego 'N, Hiroshi Yamauchi, na łamach magazynu Wired opowiedział, w jaki sposób zamknął usta szefowi Microsoftu Steve'owi Ballmerowi. Rzecz miała miejsce na ostatnim wspólnym spotkaniu szefów Microsoftu i Nintendo. Niezadowolony Yamauchi zakończył spotkanie mówiąc po japońsku "ssij moje żołte jaja, panie Ballmer". Zażenowany tłumacz nie do końca poprawnie przetłumaczył ową sentencję, a nieświadomy Ballmer skwitował to lekkim uśmieszkiem. Sfrustrowany nieporadnością tłumacza Yamauchi stanął na krześle, z dłoni zrobił trąbkę i bardzo powoli po angielsku powtórzył 'Hej Ballmer, dlaczego nie possiesz moich małych, żółtych jaj?' Ballmera i jego świtę zatkało. Yamauchi powiedział później, że był zszokowany tak, jakby pokazał im sutek podczas finału Superbowl. Miło wiedzieć, że ludzie obracający miliardami dolarów używają tego samego słownika co my, szerzy zjadacze chleba. [loki]

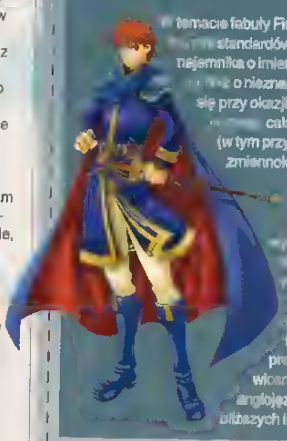
Nintendo i Konami poinformowały, że wspólnie pracują nad taneczną grą dla GameCube'a pt. Dance Dance Revolution with Mario. Nie podano szczegółów dotyczących utworów muzycznych w grze, wiadomo już jednak, że oprócz trybów znanych z innych odsłon DDR pojawią się też mini-gry DDR with Mario, a się pojawić latem tego roku wraz ze specjalną matą do tańczenia. Już 16 stycznia będzie można powiedzieć coś więcej na temat tego tytułu, gdyż ma być on zaprezentowany na Next Generation World Hobby Fair w Japonii. [loki]

FIRE EMBLEM: TRAIL OF BLUE FLAMES

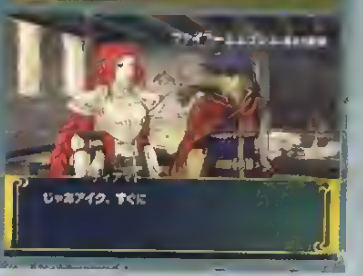
Producent: NINTENDO **Data wydania:** NIEZNANA (EU/USA), 20 KWIETNIA W JAPONII

Intelligent Systems słyną z tworzenia wysokiej jakości gier strategicznych i wygląda na to, że taki będzie również Fire Emblem. Firma przenosząc serię na Kostkę stara się przede wszystkim zachować klimat i grywalność charakterystyczne dla dotychczasowych odsłon z GBA, oczywiście dodając do tego nowoczesną oprawę graficzną. O innych charakterystycznych elementach serii możecie się dowiedzieć choćby z działu Pocket (PE#78), choć i w ich obrębie szykują się pewne zmiany.

Walki z podziałem na tury, urozmaicony i podzielony na segmenty teren - to już było, tym razem jednak wprowadzony ma zostać nowy system rozwoju jednostek, umożliwiający podobno większą ingerencję Gracza. Polegać on będzie na przypisywaniu im określonych zdolności, które później mają się przekształcać (czy też łączyć) w ich potężniejsze wersje, zależne jednak od umiejętności wyjściowych i predyspozycji postaci. Kolejnym novum będzie komenda pozwalająca na pewnego rodzaju "przepychanie się" na polu walki, co prawdopodobnie zastąpi stosowaną dotychczas możliwość zabierania jednych (słabszych) jednostek przez drugie (silniejsze). Sam przebieg walki ma się opierać na utartych standardach serii, co akurat nie martwi ze względu na ich wysoką jakość. Jeśli natomiast chodzi o ich prezentację, to ponownie będziemy mieli do czynienia z odrębnymi animacjami walczących, choć z możliwością ich wyłączenia. Interesująco zapowiada się umiejętność zmiany kształtu fizycznego, którą posiadać mają niektóre postacie oraz ich przeciwnicy.



W temacie fabuły Fire Emblem również będzie się trzymał standardów, prezentując nam bytego najemnika o imieniu Ike, który wyrusza w świat o nieznanym na razie celu, angażując się przy okazji w jakiś konflikt zbrojny i całą plejadę różnorodnych postaci (w tym przynajmniej dwóch zmiennokształtnych). Hołdując [illegible] scenki fabularne ukazywać się będą w formie statycznych, dwuwymiarowych modeli bohaterów na płaskim tle, co mimo [illegible] może się podobać. [illegible] jeszcze długo czekać na efekt końcowy, gdyż japońska premiera nastąpi dopiero na wiosnę, zaś na temat anglojęzycznej nie ma na razie bliższych informacji. [loki]

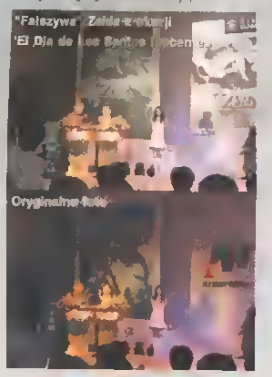


PIGUŁA

W GaCkowej wersji NBA Street V3 pojawią się Mario, Luigi i księżniczka Peach, a to za sprawą porozumienia EA i Nintendo. Postaci w grze będą występowały jako drużyna Nintendo All-Stars. Oto jedne z pierwszych screenów. [loki]

W wywiadzie udzielonym magazynowi Nintendo Power, współtwórca serii Mortal Kombat, Ed Boon, potwierdził fakt umieszczenia w GaCkowej wersji Mortal Kombat: Deception dwóch dodatkowych postaci. Pojawienie się Goro i Shao Kahne wymusiło na developerze opóźnienie premiery tego tytułu. Boon powiedział: 'Gracze zawsze chcieli zagrać któryms z bossów serii MK, a my teraz dalismy im właśnie taką możliwość.' [loki]

Wiadomo już, że Nintendo ma zamiar zaprezentować grywalne demo najnowszych przygód Linka na targach E3. Tymczasem w Internecie pojawiło się zdjęcie, na którym Shigeru Miyamoto przemawia na konferencji prasowej, a za nim na dwóch ekranach wyświetlone są zajawki z nowej Zeldy. Na jednym ze screenów widać nawet nowe logo: The Legend of Zelda: The Gate of the Realms. Tytuł ten przyjaciele całkiem spora liczba serwisów. Zdjęcie okazało się jednak hiszpańskim żartem 'primaaprilisowym' (przypadającym tam na 28 grudnia), a wykorzystano do niego podretuszowane zdjęcie z pokazu gry Dolphin Blue od Sammy. Żeby było śmieszniej, postać pojawiająca się na screenach to zdjęcie pomnika w Sewilli. Sprawcą całego zamieszania jest forumowicz o nicku Kwisatz Haderach [fanom Diuny pewnie coś to mówi – dop. Koso]. Póki co prawdziwy tytuł najnowszej części Zeldy nie jest znany. [loki]



W pigule

■ Trochę świeżego info o strategii wojennej Full Spectrum Warrior w wersji na PS2. Pracuje nad nią ekipa Mass Media (na Xboxa robił ją Pandemic) i podobno poza oczywistymi różnicami graficznymi, posiadacze Czarnul dostaną wszystko co było w oryginale na konsolce Bille. Łącznie z dwoma misjami, które ukazały na Xbox Live. Będzie sieciowy tryb kooperacji, rozłożenie klawiszy na padzie jest prawie identyczne i sprawuje się równie dobrze obiecano też bonusy tylko i wyłącznie dla PS2. Jedyne co na razie boli to lecący na glebę framerate i czkawka grafy zwłaszcza przy akcja na dużych teranach otwartych (BTW, FSW w ogóle nie oferuje misji wewnątrz zabudowań). [butch]

■ Nietypowy prezent z okazji Nowego Roku sprawiło fanom MGS3 Konami, udostępniając mały download w postaci nowego kamuflaża dla Snake'a. Tors ubrania zdobi czerwone słońce z promieniami znane z japońskiej flagi, a nogi postaci przyozdabia widok góry Fuji, dumy Japończyków. Niestety, download dostępny jest tylko skośnookim i póki co nie ma planów co do zachodnich wersji. [butch]

■ Jak donosi info prasowe od Ubisoft, ludzie cenią sobie książkową opowieść Toma Clancy o przygodach Sama Fishera tak samo, jak Gracze jego wirtualne wcielenie. Według zestawienia Wall Street Journal, powieść znajduje się na 8 miejscu listy bestsellerów w kategorii "książek dla rynku masowego". Wspomina się również o możliwej produkcji filmowej... [butch]

■ Zdobywszy zwolenników wśród posiadaczy GBA, shooter CT Special Forces trafi na duże konsole (PS2, X) z podtytułem Fire for Effect, gdzie zapewne wypadnie bardziej imponująco, przynajmniej wizualnie. Temat to oczywiście walka z terroryzmem (Counter Terrorist) a standardowe bla-ble od wydawcy (Hip Interactive)

obejmuje zaawansowany engine i specyficzną fizykę. Wybór kilku postaci, wyposażenia, możliwość korzystania z pojazdów, skoki spadochronowe itp. - czyli non-stop akcja. Tyle w skrócie, ale zbyt wiele finezji i taktyki bym nie oczekiwał. Premiera w I kwartale 2005. [butch]

PlayTest

2 DVD wirtualnej nudy?

Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose

Producent: MONOLITH SOFT **Wydawca:** NAMCO **Data wydania:** WIOSNA 2005 (USA)

Zamiast "Poza dobrem i złem", podtytuł powinien brzmieć raczej "Pomiędzy dobrą i złą", gdyż najwyraźniej na taką zapowiada się druga część sagi. Czyżby kolejny (po czwartym Suikodenie) znany sequel i kolejny wątpliwy hit? Wygląda na to, że Namco bardziej zależy na odpowiedniej kampanii marketingowej (oficjalne strony, pre-ordery itp.), niż na jakości wydawanego przez nich

erpega.

Gra rozpoczyna się retrospekcją, podczas której wcielamy się w rolę Chaosa, który wespół z pewnym "androidem" próbuje dociec przyczyn wybuchu słynnego konfliktu na planecie Miltia (tam m. in. poznajemy brata Shion - Jina Uzuki). Wydarzenia te rozgrywają się co prawda 10 lat przed główną linią fabularną Xenosagi, wkrótce jednak akcja powraca w czasy "teraźniejsze", a dokładnie do kontynuacji przygód bohaterów "Der Wille zur Macht" w momencie ich lądowania na planecie Second Miltia (po ucieczce z finałowej lokacji). Chwile spokoju, które Shion, Chaos Jr. i cała reszta zamierzają poświęcić na zakończenie paru spraw i długo oczekiwany urlop, przerwane zostają kolejnym atakiem sił Margulisa, który nie rezygnuje z prób przejęcia MOMO i zakodowanej w niej Y-Data. Rozpoczyna się znajome bieganina, przerywana oczywiście regułamymi walkami, paradoksalnie jednak trwa ona znacznie krócej niż poprzedzające, przerywające i kończące ją liczone scenki. Tak jak w pierwszej odsłonie, również i tutaj

najwyraźniej zapowiada się na przerost treści nad formą, co szczególnie boli, gdyż owa forma zdaje się znacznie odbiegać jakościowo od przedstawionej fabuły.

Przyznać trzeba, że druga część prezentuje się ładniej, choć z drugiej strony pierwsze labirynty nie nastrajają optymistycznie. Stylistyczna monotonia, statyczna kamera oraz kiepski motion-capture postaci to nie to co tygryski lubią najbardziej. Największe jednak kwasy widać w sposobie rozgrywania walk. Wprowadzenie wrażliwości przeciwników na dane kombinacje ciosów przy jednoczesnym zwiększaniu ich siły i wytrzymałości, prowadzi wyłącznie do frustracji i znudzenia koniecznością wykonywania ciągle tych samych czynności. Dotyczy to szczególnie bossów. Pozbawione większego sensu wydaje się również pozostawienie motywów rozwalania przeszkód terenowych oraz szukania specjalnych kluczy i drzwi z "niespodziankami", tak jakby twórców nie było stać na nowe pomysły. Będziemy tu mieli co prawda nowy i raczej lepszy system rozwoju postaci, pozwalający na dowolną konfigurację każdego z członków drużyny (kupowanie skills i mocy Etherycznych) oraz zestaw podobno aż 50 pobocznych questów, lecz może to nie wystarczyć. Karcianek, czy innych takich na razie nie stwierdzono. Z samej fabuły RPG się nie ukręci, choć prawdopodobnie będzie ona jedynym elementem zdolnym przyciągnąć do nowej Xenosagi. Zobaczymy. □ [Star]

Ocena wstępna: 6-

■ Nowością będą starcia na autostradzie, jednak bez samochodów. A tak na serio, to okrążenie przez gości z gnatami nie wróży niczego dobrego - od tyłu lecą wyższe obrażenia.

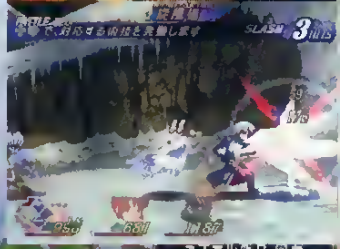
Tales of Rebirth PS2

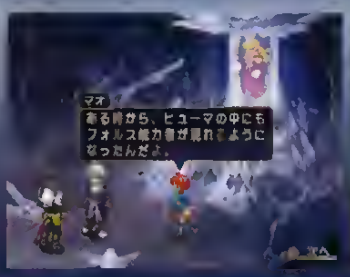
PLAYTEST

Producent: NAMCO **Data wydania:** NIEZNANA

Tales of Eternia był jednym z najpopularniejszych erpegów na PSX-ie nic więc dziwnego, ze Namco po krótkim romansie z GC (Tales of Symphonia) pragnie powtórzyć swój sukces na platformie Sony Korzystanie z dobrodziejstw grafiki 2D to w dzisiejszych czasach ryzykowny interes podobnie jak stosowanie klasycznego dla jRPG schematu rozgrywki gdyż pole do popisu pozostaja wówczas jedynie w kwestii systemu (walki, rozwój postaci) oraz fabuły Jednak z tego, co zdołałem wywnioskować podczas testowania japońskiej wersji nowych Tales, wynika, iż mogą one spełnić oczekiwania Graczy

Z prowadzonych po japońsku dialogów nie zrozumiałem nic (voice-acting taki sobie, może angielski będzie lepszy), lecz po ilości wypluwanego przez postacie tekstu w efektownym, a jednocześnie zagadkowym intrze oraz wydarzeniach z pierwszych paru godzin gry wnioskuję że fabuła będzie przynajmniej znośna. Sam obraz świata przedstawia się dość typowo -humanoidy z głowami psów, kotów, kóz, owiec itd , do tego jakieś tajemnicze siły zwane Force (czy też "Furs', jak to wymawiają Japońca). Mocami tymi obdarzeni są między innymi bohaterowie tej opowieści którzy w trójkę wyruszają śladem przyjaciółki jednego z nich, eresztowanej przez jakąś "grupę nacisku' Podczas wędrówki (odbywającej się dla odmiany na mapie 3D) poznajemy kolejny klasyczny element -wykorzystywanie wspomnianych mocy do rozwiązywanie zagadek i pokonywanie przeszkód terenowych. Oczywiście najbardziej użyteczne są w walce, która stanowi kolejny ukłon w stronę źródeł serii Ponownie mamy do czynienia ze zręcznościową młócką w dwóch wymiarach Teren starcia podzielony jest na trzy równoległe rzędy, między którymi można przeskakiwać by unikać bezpośrednich ataków rywali Co z systemem? Objaśnienia jego poszczególnych niuansów przedstawione zostały na mniej więcej stu oddzielnych zakładkach w specjalnym menu, zaś od różnych oznaczeń (FG, RG, EP) aż dolą głowę W każdym razie wiadomo, ze można używać Mocy, ulepszać bronie i pancerze, używać Mocy, gotować, używać Mocy itd , a do tego, jak podają oficjalne źródła korzystać z atrakcji oferowanych przez szereg mini-gierek (np zabawa w kelnera czy spływ tratwą) Te same źródła donoszą o obecności sześciu Bestii reprezentujących szaść elementów Mocy, z którymi z pewnością związane będzie fabuła Na dzień dzisiejszy pozostaję chłodnym optymistą, bo jak na razie wrzesnie zrobiły na mnie tylko niezłe jakościowo przerywniki enime pojawiające się w paru ważniejszych momentach gry [Star]





Ocena wstępna: 7+

DESIGN BY DRZEWO - HTTP://DRZEWO.INFO

sKup - sPRzedaż - sERwis
konsole NOWe i używane
Sprzedaż i wymiana giER

NORBIT

kontakt

P.H.U. NOR - BIT

ul. 11 Listopada 14/1
56 - 300 Milicz
e-mail:
norby@wr.onet.pl

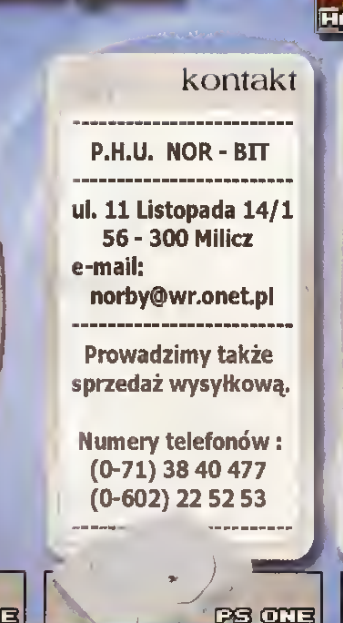
Prowadzimy także sprzedaż wysyłkową.

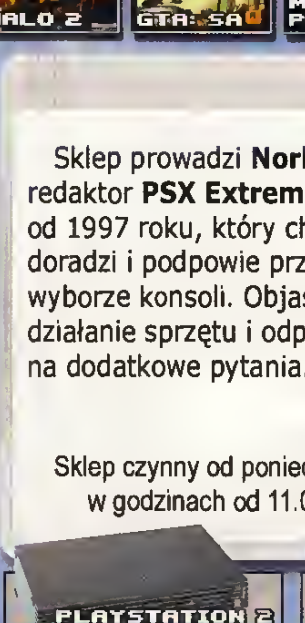
Numery telefonów :
(0-71) 38 40 477
(0-602) 22 52 53

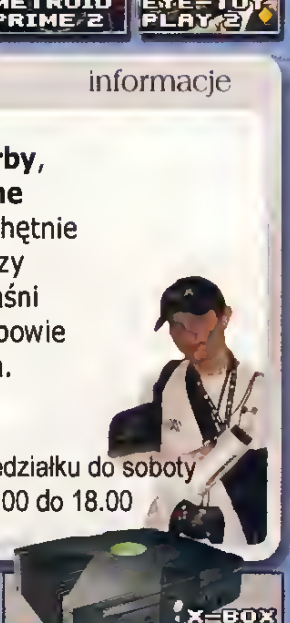
informacje

Sklep prowadzi **Norby**, redaktor **PSX Extreme** od 1997 roku, który chętnie doradzi i podpowie przy wyborze konsoli. Objaśni działanie sprzętu i odpowie na dodatkowe pytania.

Sklep czynny od poniedziałku do soboty w godzinach od 11.00 do 18.00







PSX EXTREME

SPRZęt i akcesoRia do konsoL
możliwość negocjacji cen !!!

Enthusia: Professional Racing PS2

Producent: KONAMI **Data wydania:** MARZEC 2005 (USA)

Entuzjazm nie wystarczy, jeśli zamierzasz zmierzyć się z nowym produktem Konami. Niezbędne okażą się także konkretne umiejętności. Enthusia ma bowiem zamiar aspirować do miana najwierniejszej dostępnej na current-geny symulacji. Zorientowani w temacie miłośnicy gatunku nie od dziś zerkają nieśmiało w stronę najnowszego dziecka Konami, najwyższy więc czas przyjrzeć mu się nieco bliżej i podsumować dotychczasowy efekt pracy "enthusiastycznego" zespołu developerów.

A zaczęło się od... zwycięstwa w historycznym wyścigu Le Mans - jednym z członków i późniejszych współpracowników zwycięskiego Team Goh (2003, Audi R8 LM) był bowiem Manabu Akita, dzisiejszy szef projektu Enthusia. Podczas przygotowań, treningów oraz samego wyścigu gromadził on masę mniej lub bardziej niezbędnych danych, na których oparli się w późniejszym czasie developerzy. Gdy Konami postanowiło zaprezentować owoce ich wytężonej pracy - zawrzało. Przedstawione wówczas porównanie realtime owych animacji z zachowaniem rzeczywistego pojazdu na torze zwyczajnie budziło respekt. Sceptycy oczywiście powątpiewali w autentyzm prezentowanych materiałów - wszak stworzenie liczonej animacji wiernie odtwarzającej nagrany wcześniej materiał wideo, nie stanowi w dzisiejszych czasach większego problemu. Sceptykom uciszyły jednakże prezentowane przy okazji kolejnych branżowych targów grywalne wersje. Obcowanie z nimi pozytywnie zaskakiwało każdego niemal malkontenta.

Czym konkretnie zaskakuje będący już niemalże na ukończeniu projekt? Przede wszystkim samymi założeniami oraz środkami, za pomocą których developerzy owe założenia chcą zrealizować. Tym, co tak naprawdę przeszkadza w stworzeniu realistycznej - i wciąż grywalnej - symulacji jest fakt, że siedzący przed konsolą Gracz nie jest w stanie odczuć działających na pojazd sił. Autorzy Enthusii doszli do wniosku, iż skoro nie można owych sił odczuć to być może uda się je chociaż... zobaczyć. W tym właśnie celu powstał Visual Gravity System (VGS), czyli system wizualizacji przeciążeń. Składa się on z trzech niezależnych elementów: sferycznego wskaźnika przeciążeń obrazującego siły działające na samochód (podczas skręcania, hamowania, przyspieszania), schematu przedstawiającego stopień pochylenia oraz aktualną przyczepność każdego z kół, oraz dynamicznego widoku FPP, który odpowiednio reaguje na przechyły nadwozia i nierówności terenu. Za jego sprawą Gracz niemal na własnej skórze (czytaj: oczach) ma odczuć siły działające w trakcie jazdy nie tylko na samochód, ale i na samego kierowcę.

W opanowaniu skomplikowanego modelu jazdy pomocne okaże się także nowatorsko rozwiązane sterowanie - zarówno pedał gazu jak i hamulca czułe są nie tylko na siłę, ale i dynamikę nacisku - takie rozwiązanie zapewnie precyzję, a co za tym idzie pełną kontrolę tak w trakcie przyspieszeń jak i podczas wytracania prędkości. Pod przyciskiem R1 umieszczono hamulec ręczny, natomiast pod L1 - sprzęgło. To ostatnie nie jest wprawdzie żadną nowością (ów patent zaimplementowano także w najnowszej części TOCA RD), nowością natomiast jest sposób, w jaki płynne operowanie sprzęgłem i przepustnicą wpływa na kontrolowanie poślizgów. Autorzy wciąż dokładają wszelkich starań, by sterowanie za pomocą pada było tak precyzyjne jak to tylko możliwe, z oczywistych jednakże względów w znacznie lepszym położeniu znajdują się posiadacze kierownic (niepotwierdzona jeszcze informacja sugeruje, iż specjalnie na potrzeby Enthusii prowadzone są prace nad kierownicą obsługującą analogowe sprzęgło).

Oczywiście równie ważne jest gdzie i czym będziemy się ścigać – niestety, Konami uparcie milczy, ujawniając zaledwie szczątkowe informacje. Pewne jest, iż nie wszystkie tory będą odzwierciedleniem rzeczywistych kompleksów (wśród nich Tsukuba Circuit oraz nieśmiertelny Nurburgring), poszaleć przyjdzie nam bowiem także na ulicach Paryża oraz kilku off-roadowych trasach. Swoiste embargo informacyjne objęło także listę dostępnych wozów - potwierdzono jedynie obecność nowszych i starszych wersji różnej maści pojazdów, z naciskiem na marki japońskie (Nissan, Mazda, Honda, Toyota, Subaru, Mitsubishi) choć nie zabraknie także europejskich (Mercedes, Lancia, BMW, Aston Martin). Autorzy w pełni świadomie nie zaimplementowali najskromniejszej nawet namiastki tuningu - liczyć więc będzie się tylko i wyłącznie technika jazdy oraz panowanie nad pojazdem (co dla fanów symulacji jest oczywistym plusem). Od strony graficznej Enthusia prezentuje się niezwykle ciekawie - cieszą ładne i szczegółowe modele pojazdów (nie ulegające jednak zniszczeniom) oraz poprawnie opracowane otoczenie, nie zabrakło także znanych i lubianych efektów. Ciekawostkę stanowi m.in. slow-motion aktywujący się w chwili utraty kontroli nad pędzącym wprost na bandę (tudzież inną przeszkodę) pojazdem - przed katastrofą można dokładnie przemyśleć wszystkie popełnione w minionym ułamku sekundy błędy. Niestety, nawet pomimo zastosowania tak przednich rozwiązań do znanego z GT4 poziomu oprawie sporo jeszcze brakuje. Warto jednak pamiętać, iż Enthusia nie zamierza w tej materii z dziełem Polphony konkurować. Co więcej, w mom przekonaniu konkurować z GT4 nie zamierza w ogóle - wszak oba tytuły adresowane są do różnego typu odbiorców. Ci, którzy szukają nieco mocniejszych wrażeń z pewnością czekać będą na racera Konami (z prawdziwym entuzjazmem), zaś zwolennicy łatwych, lekkich i przyjemnych "symulacji" (z rosnącą niecierpliwością) na czwartą odsłonę Gran Turismo. W najlepszej jednakże sytuacji są prawdziwi miłośnicy gatunku - ci bowiem, pozbawieni wszelkich uprzedzeń, z radością czekają na nadejście trzech najlepszych racerów obecnej generacji konsol - Gran Turismo 4, Forza Motorsport oraz Enthusia - i takiego właśnie podejścia szczerze Wam wszystkim życzę. [sentinel]

Widoczne na ekranie wskaźniki stanowią trzon systemu wizualizacji przeciążeń (VGS) - to za ich sprawą zaobserwować można w jaki sposób poszczególne siły wpływają na zachowanie auta.

Jest coś, co łączy wszystkich miłośników sportów samochodowych. To swoisty stan uniesienia, radości i zachwytu, zapał, jakim darzą swoją pasję - bez względu na to, czy jest nią rywalizacja na torze, śledzenie tejże na ekranie telewizora czy bicie kolejnych rekordów w ukochanym racerze.

The Punisher

Producent VOLITION (THQ) **Date wydania.** EUROPA - MARZEC 2005

Mało kto nie kojarzy dziś postaci Franka Castle znanego szerzej jako Punishera - wszak komiksowa sena Marvela opowiadająca o losach mrocznego mściciela doczekała się kilku growych oraz kinowych adaptacji. Po ostatniej delikatnie mówiąc średnio udanej ekranizacji Punisher postanowił zawitać także na Xboxa oraz Playstation 2. Szczęśliwie dla nas od projektu odsunięto scenarzystę nieszczęsnego filmu, w zamian zatrudniając ludzi odpowiedzialnych za komiksową senę - Gartha Ennisa oraz Jimmy'ego Palmiotti'ego. Równie radosną nowiną jest ta, iż gra nie ma zamiaru podążać za ścieżką fabularną filmu (bo i podążać nie ma za czym) - opowiadać będzie za to o najważniejszych i najciekawszych wydarzeniach, w których Frankowi przyszło uczestniczyć. Całość wzorowana jest na znanym z Max Payne schemacie rozgrywki, do którego dorzucono potężną dawkę brutalności. Cóż - brzmi to wszystko średnio zachęcająco, z tym większym niepokojem podszedłem do testów pierwszej grywalnej wersji.

I faktycznie, już pierwszy kontakt z grą przywodzi na myśl przygody Maxa Payne'a, podobny design postaci, podobne ruchy (w tym charakterystyczny szczupak z wyciągniętymi spluwami), podobne bronie (startujemy m.in. z shotgunem). Spora dawka brutalności uderza już na samym początku, gdy mamy możliwość wypróbowania jednego z głośniejszych "ficzerów", jakim jest możliwość przesłuchiwania oprychów. Gdy tylko w zasięgu naszego wzroku znajdzie się delikwent posiadający jakieś wartościowe dla nas informacje, nad jego głową ukazuje się stosowny wskaźnik - wystarczy wówczas nieszczęśnika dorwać i aktywować tryb przesłuchiwania. Sposobów wydobycia cennych informacji (dotyczących przykładowo umiejscowienia zasadzek) jest kilka - od odchodzącego już do kamusa nudnego duszenia czy jakże swojskiego klepania po mordzie, po nieostrożne wymachiwanie bronią przed nosem czy próbę wkomponowania twarzy nieszczęśnika w marmurową posadzkę (skutek - jak łatwo przewidzieć - średni, tak dla nieszczęśnika jak i posadzki). Ale to dopiero początek. W sporej części lokacji dokonywać możemy tzw. przesłuchań specjalnych z wykorzystaniem licznych ekosonów, mniej lub bardziej urozmaicających scenę przesłuchania. Możemy na przykład przesłuchiwanego nieco podtopić - w tym celu stanowczo wciskamy głowę delikwenta pod powierzchnię wody w jakimś zbiorniku, bacząc by biedak - nie daj Boże - nie zachłysnął się powietrzem. Stosowny wskaźnik oraz tętno naszego ochotnika informują nas, za ile sekund ten sobie coś przypomni - urocze. Mniej uroczo bywa, gdy przeholujemy - przychodzi nam wówczas obserwować brutalną scenę śmierci informatora. Choć tak naprawdę brutalne sceny śmierci obserwujemy dopiero podczas dokonywania egzekucji. Egzekucja jest drugą możliwą do wyboru po schwytaniu oprycha opcją, stosowaną gdy ten nic ciekawego nie wie, tudzież jeśli zwyczajnie nie mamy czasu na zawarcie bliższej znajomości. Jest to rozwiązanie zdecydowanie szybsze i mniej kłopotliwe. Zwykle polega na przystawieniu do czaszki nieszczęśnika spluwy oraz wciśnięciu spustu. Zwykle, albowiem autorzy uraczyli nas możliwością dokonywania bardziej widowiskowych egzekucji z wykorzystaniem elementów otoczenia - na przykład rozdrabniarki do drewna czy rytualnego ołtarza, na którym dokonać możemy oczywiście rytualnego mordu. Pytania?

Czy The Punisher będzie w stanie zaoferować Graczom cokolwiek poza chorą dawką odrażającej brutalności? Czas pokaże, aczkolwiek zaprezentowany w demie schemat rozrywki nazbyt optymistycznie nie nastraja - ogranicza się bowiem do wycinania w pień niezbyt bystrych przeciwników oraz przesłuchiwania i mordowania wybranych. Korzystać można z kilku rodzajów broni - od pistoletów poprzez smg, shotguny i karabiny aż po granaty. Przeciwnicy w miarę poprawnie reagują na postrzał, nad czym czuwa doskonale znany już silnik Havok. Na uwagę zasługuje specjalny tryb, po aktywowaniu którego załącza się bullet-time, w nim z kolei Punisher może kontynuować dzieło zniszczenia. Oprawę trzyma mocno przeciętny poziom, nie wyróżniając się na dzień dzisiejszy niczym szczególnym. Podobnie jak omawiana grywalna wersja - gdyby obedrzeć ją z przesadnej dawki brutalności, otrzymalibyśmy kiepską namiastkę Maxa Payne'a. Niemniej z wyrokowaniem warto wstrzymać się do chwili ukazania wersji finalnej. (sentinel)

SKLEP INTERNETOWY www.menago.com.pl

hurt detal MENAGO serwis komis

Wszystkie produkty z reklamy są NOWE i objęte gwarancją

czynne: pon.-sob. 10:00-18:00, sobota 10:00-15:00

Playstation 2 666 zł

GB Advance SP różne kolory 399 zł

XBOX 666 zł

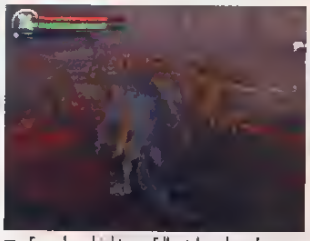
GameCube różne kolory 388 zł

Szczecin, ul. Bohaterów Warszawy 93, tel. 091 48 40 329, tel./fax 091 48 40 127

■ Już czwarta, o ich nie ma. A pic się chce. Nadchodzą...

■ Zaraz zoraz, przecież ta nie oni - Czesiek, ściągaj tę skórę i nie wygłupiaj się

■ Na nie, teraz ta się zdenerwowałem. Takie zadrapanie! Muszę iść do higienistki



■ - Eno, chopoki, kto mi Edka tak podropał, ze musiałom mu wyloc na klatę całą "połowkę"?

■ Pani higienistko, niech Pani nam krzywdy nie robi! To boli. Ała!

■ - A ty jaką masz grupę krwi młodzieńcze? Szukam "0 Rh+" w kolorze czerwonym

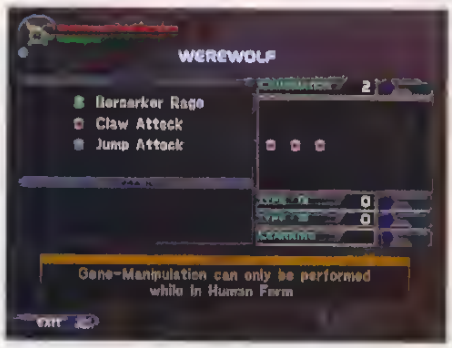
Altered Beast

Producent: SEGA WOW **Date wydenie:** LUTY 2005

Sega nie przestaje przypominać nam swoich kultowych tytułów, która swego czasu zapisały się na kertech histoni gier komputerowych Shinobi zdążyło się doczekać swej wersji na konsolach obecnej generacji, teraz zaś przychodzi czas na remake słynnego przeboju sprzed blisko siedemnastu lat - Altered Beast Gier arcade typu "idziesz w prawo i lejesz ile wlezie" było swego czasu prawdziwe zatrzęsienie, Altered Beast udało się jednak wybić ponad przeciętność Tuż przed premierą wersji na aktualną generację konsol wypuszczone zostało demo mogliśmy więc sprawdzić, czy z tej brutalnej, krwawej siekaniny wyłoni się kawał porywającego szpila.

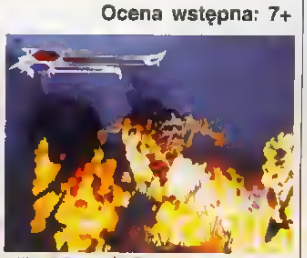
Osoby śledzące "Co Nowego?" onentują się z pewnością, ze bohaterem gry jest pewien agent specjalny z zaburzeniami pamięci który w wyniku podejrzanych eksperymentów i zamontowanego w sercu chipa zdolny jest do transformacji w tętniące żądzą mordu bestie wilkołaka, minotaura, potężnego śnieżnego goryla, smokowatego jaszczura ze ekrzydłami, podwodnego gada itd Gra kontynuuje najlepsze tradycje tzn jest chodzoną nawalanką serwującą Graczowi potężną rozpierduchę Rzeź, panie, rzeź po prostu! Krew leje się wiedrami, a ciała są dostownie rozrywane na strzępy w groteskowy sposób Wyobraź sobie zamaszyste machnięcie potężnego wilkołaka, które zrywa pół twarzy przeciwnikowi, tudzież rozpławie go tak że nogi jeszcze stoją (lub kroczą) po ziemi, kiedy górny korpus laci roztrzaskując się o ścianę AB cechuje pewna zaleta która jest niezwykle ważna w tego typu grach - tutaj naprawdę czuć power ciosów Walka (wręcz rzeźnia!) zdecydowanie dominuje, aczkolwiek przyjdzie nam również poszukiwać różnych rzeczy, a także wykorzystywać specyficzne właściwości każdej z bestii (np podwodny gad potrafi pływać), by przedostać się w różne miejsca i stopniowo odkrywać tabutę (notabene przywodzącą na myśl serię Resident Evil) Przeciwnicy również stanowią silną stronę tego tytułu wraz z bossami mamy tutaj ponad setkę różnych ciekawych maszkar

Poza energią życiową należy też zwracać uwagę na stan świadomości symbolizowany przez zielony pasek - stopniowo maleje gdy przebywamy pod postacią bestii (zwierzęca strona zaczyna brać górę nad ludzką) Energię tą zostawiają po sobie zabici przeciwnicy, ale można ją też zdobyć w inny sposób – gdy przebywając w ludzkiej postaci odpowiednio stłuczemy



przeciwnika możemy mu bezceremonialnie zasadzić uppercuta się w ciało, a następnie wyssać to co trzeba Należy taż zwrócić uwagę na kolekcjonowanie genomów, za pomocą których będziemy mogli ugrade'ować nasze monstra, wzbogacając ich comdosy oraz statystyki Graficznie AB nie wybija się ponad przeciętność - jest co najwyżej "w porządku" bez jakichś specjalnych fajerwerków Czasem obraz dalikatnie cierpi z powodu problemów z aliasingiem czasem można ponarzekać na zbyt puste i mało urozmaicone przestrzenie i monotonność tekstur, aczkolwiek można stwierdzić, ze to wszystko trzyma klimat Zadowalające modele wrogów, bardzo dobry wygląd głównych bestii, a do tego imponującej wielkości paskudztwa pełniące role bossów - ne konkurencję dla nowego Devil Mey Cry nie ma co liczyć, ale można być zadowolonym ze apecyficznego uroku gry i jej sterylnej makabryczności Warto tez wspomnieć o ogromnej ilości randerowanych wstawek, jakimi opatrzona jest przygoda, w tym i scenek obrazujących bardzo brutalne transformecje, przy których pękają ścięgna gałki oczne, od kości odpadają płaty mięsa itd Z początku robią ona nie leda wrazenie, później zaczynają nużyć - mlejmy nadzieję, ze w pełnej wersji gry będzie je można wyłączyć Tytuł nie zapowiada się na jakiś powalający hit, aczkolwiek jestem przekonany, ze i tak ta jakże soczysta rzeźnie znajdzie niemałą grupę amatorow Wypuszczone demo to zaledwie namiastka właściwej gry, a mnie już wyostrzył się apetyt! □ [Keli]

Ocena wstępna: 7+



■ W następnym odcinku Pani higienistka będzie jeszcze bardziej zdenerwowana Ale o tym napiszemy Wam już przy okazji recenzji.

W pigule

■ Metal Gear Solid 3 jest już na rynku, więc komercyjna machina ruszyła pełną parą Wraz z japońską premierą (16 12.) ukazało się MGS3 Premium Package, zawierające (poza grą) OST na dwóch CD, donusowe DVD z produkcji makietę Metal Geara do składania i książkę 9 stycznia ukazała się figura Snake'a rozmiarow rzeczywietych (1 1!) - na japoński rynek trafiło tylko 10 sztuk 29 marca ukaze się MGS3 SE Official DVD Extreme' Box z cztereme (!) płytami DVD, książką i figurką Snake'a typu Kubricks (Lego) Nawet nie wspominem ze również 9 stycznie 6-calowy Snake rozpoczął nową serię figurak Konami z MGS3 - Real Action Heroes (wygląd realistyczny) Do tego dodajcie 10-elementowy komplaclk Be@rbricks (to samo co Kubricks, tylko. małe misie typu Lego, w barwach bohaterów i bossów MGS3) A już kompletnie nie ma co pisać o pierdołach typu koszulki czy oficjalny soundtrack - to trafiło do sklepów od razu, razem z grą. Oto Japonia - tam słowo "szajba" w przypadku gier ma całkiem inny wymiar i charakter [butch]

■ Święta dla posiadaczy wielkich, czarnych maszyn Billa nadeszły w tym roku wcześniej - dokładnie 16 grudnia Wtedy to Rockstar Games ogłosiło oficjalnie ze absolutny hit ostatnich miesięcy i exclusive z PS2 - GTA San Andreas - trafi w czerwcu 2005 również na Xboxa! Dokładnie 07 06 zawita do USA, a 3 dni później do Europy Tym samym potwierdziły się informacje o jedynie czasowej wyłączności Sony na ten tytuł Brak bliższych danych o zmianach w stosunku do oryginału, ale jeśli brać pod uwsgę wcześniejszy GTA Double Pack, oczekujcie przynajmniej lepszej grafy i efektów, wyższej rozdzialki i możliwości tworzenia własnego soundtracku (zawsze można też pomerzyć o jakimś online) Welcome to X-land, CJ! [butch]

■ News z pogranicza prawdy i fikcji jednym z launch titles towerzyszących premierze Xdoxa 2 ma być Hało 2 Director's Cut To swoiste Hało 2 5 miałoby oferować to czego weraja na X-a dać nam nie mogłe (głownie z przyczyn technicznych) - obsługę HDTV znaczne podrasowanie palety efektów graficznych oraz możliwość szarpania online w trybie kooperacji Ta wersja najlepszego konsolowego shootera miałaby też wykorzystywać twardy dysk w sposób, w jaki nie czyniła tego dotąd żadna inna gra Co to znaczy? Nie mam zielonego pojęcia W kazdym razie fajnie byłoby gdyby ten news był czymś więcej niż zwykłą plotką [koso]

■ Pojawiły się pierwsze doniesienie o kontynuacji swietnego The Suffering. Druga część tego survival horroru pozwoli nam ponownie wcielić się w Torque'a, który tym razem będzie siał popłoch ne ulicach Baltimora Pojawi się 15 nowych rodzajów potworów spotkać będzie można również m in żonę bohatera Carmen oraz doktora Killjoya Torque będzie mógł nosić przy sobie tylko dwa gnaty Przyczyn tej zmiany należy upatrywac w fakcie, iz w TS2 znajdzie się więcej elementów przygodowych, w których ważniejsza od naciskanie spustu będzie ruszenie mózgownicą. Intrygująca jest zapowiedź, że poza trzema różnymi zakończeniami gra będzie posiadała również trzy różne "rozpoczęcia" O tym tytule napiszemy jeszcze nie raz, do premierę zapowiedziano dopiero na trzeci kwartał tego roku [koso]

■ Lada dzień otrzymamy Playboy: The Mansion, a my wemy już, czego posłuchamy podczas kąpanie się z króliczkami w jacuzzi I, szczerze mówiąc, jesteśmy w szoku - rozmach OST przypomina ten z GTA San Andreas! 40 artystów 83 kawałki 8 stacji radiowych Klimaty raczej współczesne - hip-hop (np People Under the Stairs), house (np Armand Van Helden), a nawet flamenco Od strony dźwiękowej zapowiada się więc swietnie, oby raszta gry również nie zawiodła [koso]

W pigule

■ Wiele wskazuje na to, ze będzie sequel Jade Empire, choć póki co nadal czekamy na pierwszą część. Sugerują to przewijające się w wielu wywiadach z autorami gry wypowiedzi typu "nia, ten elemant nie znajdzie się w JE, ale kto wie, moze w kolejnej części..." W jednym z ostatnich numerów PE pisaliśmy tez o nowym projekcie BioWare, który miałby być połączeniem FPS z RPG (cos a la Deus Ex, tylko z nieokreślonym jeszcze klimatem - czyzby również sci-fi?) Wiele wskazuje na to ze gra ukaze się dopiero na następcy Xboxa. Pozostaje czekać na bardziej konkretne informacje. [koso]

■ Z reguły nie piszemy o futbolu amerykańskim, ale teraz uczynimy wyjątek od tej reguły, bo sprawa jest ciekawa. Electronic Arts wykupiło pełne prawa do licencji NFL, czyli zawodników, druzyn, stadionów itd. Zwróć uwagę na słowo "pełne". Co ono oznacza? Ze przez pięć lat kolejnych części swoich sportowych serii o futbolu nie wyda ani Sega, ani Midway, ani zadna inna firma. W USA liczy się przede wszystkim licencja, więc nawet dobra gra pozbawiona oryginalnych realiów nie ma racji bytu. Midway zapowiedziało wprawdzie kolejną część swej serii, ale chyba samo nie wierzy w jej sukces. Jakiś czas temu EA złozyło podobną propozycję NBA, ale Amerykańska Liga Koszykówki na całe szczęście ją odrzuciła. Pewnie w tej branzy obowiązuje prawo silniejszego, ale wyobraźcie sobie, co by było, gdyby EA wykupiło wyłączność od świetnowej federacji piłkarskiej. My możemy odetchnąć z ulgą - w Polsce mało kto gra w enefelę. [koso]

■ Electronic Arts kupiło 20% akcji Ubisoftu, stając się tym samym największym udziałowcem francuskiej firmy. Zakupom amerykańskiego giganta nie ma więc końca. Z jednej strony szkoda, ze największy europejski wydawca staje się zalezny od koncernu zza oceanu, ale z drugiej - lepiej, że jest to EA produkujące gry na wszystkie next-geny, niz np. Microsoft, który zapewniłby support tylko swojej konsoli. Co ciekawe, sprawą kupna 1/5 akcji zainteresował się francuski rząd, obawiając pomoc "w zapobieglęciu przejęcia firmy przez wielki koncern". Cóż, po raz kolejny dał o sobie znać francuski antyamerykanizm, ale to temat na osobny artykuł. Tymczasem ostatnie doniesienia mówią o tym, ze z odsieczą Ubisoftowi ruszył również lokalny rywal Infogrames. Siła złego na jednego? [koso]

■ Doom 3 otrzymał wreszcie oficjalną datę premiery. Amerykanie mogą go wypatrywać na sklepowych półkach 1 marca. W tym samym dniu ukaze się również wersja kolekcjonerska. W zestawie tym znajdą się m.in. pełne wersje starusieńkich Ultimate Doom i Doom 2. [koso]

■ Nieznany nikomu developer U-235 Studios pracuje tytułem dla Xboxa 2 (Xbox Next) o nazwie Retribution. Gracz wcieli się w rolę faceta, który widział śmierć swojej matki i ojca, oficera marynarki. Nie będzie sztywnego podziału na levele - programiści obiecują swobodę w poruszaniu się i podejmowanych działaniach. Można będzie zebrac grupę zakapiorów i wraz z nimi sprać tyłek komuś, kto zechce się nawinąć, ale tez będzie można tą bandę solidnie wytrenować, by podbić opisujące ich statystyki. Ma być przemoc, branie zakładników, solidny scenariusz i parę innych atrakcji. [koso]

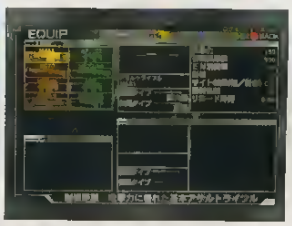
Producent: FROMSOFTWARE Data wydania: NIEZNANA

Metal Wolf Chaos

Rok 2040. Rząd Stanów Zjednoczonych nie jest w stanie poradzić sobie z zalewającą kraj falą ataków terrorystycznych. Wiceprezydent USA dokonuje zamachu stanu i etając na czele armii przejmuje kontrolę nad całym krajem. Ostatnią nadzieją na przywrócenie porządku jest 47.

Chodzi oczywiście o czterdziestego siódmego prezydenta USA, który zasiadając za sterami potężnego mecha pragnie odzyskać władzę i zaczyne wyswobadzać spod panowania przewrotowców kolejne części kraju. Zanim jednak rzucimy się w wir walki, czeka nas nietypowa odprawa, którą poprowadzi wierna i lojalna sekretarka prezydenta Jodie nie tylko dostarcza przed misją wszystkich niezbędnych informacji, nadaje także zadaniom obowiązkowe kryptonimy ("Operacja Moja Droga Klementynol"), zapewnie także łączność podczas walk oraz w charakterystyczny dla siebie sposób komentuje nasze poczynania ("Just another day at the office - huh, Mr President?" - rzucone po zrównaniu z ziemią kilkukondygnacyjnego budynku stanowi aż nazbyt dosadny komentarz).

Sama rozgrywka opiera się na znanym z Otogi schemacie, gwarantującym pewną swobodę w doborze środków i strategii działania. Co ważne, pomimo możliwości swobodnego przemieszczania się po całym obszarze, autorom udało się zminimalizować związany z tym chaos, a gra niemalze za rękę prowadzi Gracza przez kolejne fazy misji. Chaosu towarzyszącego eksterminacji hord przeciwników twórcy szczęśliwie unikać nie zamierzali, co dobitnie rzuca się w oczy już po kilku spędzonych z grą chwilach. Wyobraźcie sobie uzbrojonego „po zęby" mecha walczącego z samym centrum miasta z dziesiątkami przeciwników, a przed Waszymi oczami pojawi się niewyraźny zarys rozgrywki. Teraz dołóżcie do tego możliwość zrównania z ziemią niemalze wszystkich widocznych na ekranie obiektów i elementów otoczenia, feerię iskier i widowiskowych eksplozji, a otrzymacie nieco bardziej wyrazisty szkic. Pełen obraz? Totalne destrukcja, chaos, nieład i anarchia. To co dzieje się na ekranie porównać można chyba tylko z biblijną apokalipsą - zalewające wizję eksplozje, przesłaniające widoczność morze ognia, tony walającego się gruzu i latających w powietrzu pozostałości po przeciwnikach. Choć wyraźnie czuć potężną masę i drzemiącą w stalowym kotosie siłę, to dzięki możliwości dashowania walki są nadprzeciętnie dynamiczne. Ciekawostkę stanowi możliwość jednoczesnego ostrzeliwania się z dwóch różnych broni. Jest też



możliwość dowolnego przełączania się pomiędzy maksymalnie ośmioma rodzajami uzbrojenia. Użyteczne jest to, iz arsenał przed każdą z misji dobieramy na zasadzie całkowitej dowolności. Do dyspozycji mamy osiem slotów - po cztery w każdym ze specjalnych zasobników znajdujących się na ramionach mecha. Montować możemy dowolne zestawy i kombinacje uzbrojenia - w skład którego wchodzą rewolwery, karabiny, shotguny, potężne bronie snajperskie, wyrzutnie rakiet czy miotacze ognia. Wszystkie bronie należy jednak wcześniej wynaleźć, a następnie odpowiednią ich ilość wytworzyć - wprowadza to dodatkowy wątek "ekonomiczny", zdobyte bowiem w trakcie wykonywanie misji środki wydawać należy na powyższe cele z rozsądkiem. Również zmiana uzbrojenie przedstawione została w sposób niecodzienny - wspomniane zasobniki z bronią otwierają się niczym wachlarze, prezentując cały arsenał w jaki wyposazyliśmy Metal Wolfa - wygląda to prześwietnie, przekomicznie i przeabsurdalnie. I dokładnie taka jest cała gra. Autorzy zdają się na każdym kroku ironizować i puszczać oko do Gracza, piętnując postacie i wydarzenia znane z realnego świata. Potwierdzają to przejaskrawione dialogi i komentarze, niezwykle sploty okoliczności czy mimowolnie kojarzące się wydarzenie.

Oprawę? Bardzo ładna, momentami wręcz imponująca. Zapozyczony z Otogi silnik sprawuje się wyśmienicie, oferując nie tylko niespotykaną interakcję ze środowiskiem, ale i masę towarzyszących destrukcji efektów - wszystko eksploduje, płonie, rozświetla otoczenie. Drobne zwolnienia animacji zdarzają się tylko podczas największych aktów destrukcji, gdy dosłownie niczego poza ogniem eksplozji nie widać. Dokuczliwe bywają za to inne wady, w tym fe związane z systemem celowanie - nie wiedzieć czemu pociski nie robią oponentom żadnej krzywdy, jeśli broń się na nich nie zalockuje. Dochodzi więc do absurdalnych sytuacji, w których nawet pociski z granatnika przenikają przez wrogi śmigłowiec, dopóki nie zbliżymy się don o metr czy dwa. To jednak niewielkie wady, które zwyczajnie nie są w stanie zniechęcić do samej gry. Jeśli zaliczasz się do grupy miłośników gatunku, nie są Ci obce obie części Otogi, a do tego jesteś w stanie strawić przejaskrawiony i przesłaniety ironią klimat, polecam z niecierpliwością poczekać na wersję europejską - Metal Wolf Chaos jest w stanie zaoferować Ci dużo więcej niz niejeden z „pokrewnych" mu tytułów. ☐ [sentinel]

Samurai Western

Producent: AQUIRE **Date wydania:** NIEZNANA

"Trzecia część Way Of The Samurai będzie bardziej nastawiona na akcję!" - między innymi takie hasła towarzyszyły kolejnym informacjom dotyczącym Samurai Western. Samurai Western wprawdzie pochodzi z rąk tego samego producenta, a w roli głównej występuje małomówny wojownik z kataną u pasa, ale nie zalicza się do słynnej serii przygodowek z rozbudowanymi motywami walki. SW to zupełnie inna gra. Nie ma tu żadnych motywów przygodowych, nielinowej tabuły i swobody wyboru drogi postępowania. Jest za to chodzona, piekielnie dynamiczna, stuprocentowa bijatyka pełną gębą o prześlicznie ustawionym poziomie trudności wymagającym od Gracza pełnej koncentracji i wysmienitego refleksu.

Samuraj na Dzikim Zachodzie. Motyw to nie nowy, aczkolwiek wyśmienicie wręcz zrealizowany - żaden azjata w historii kinematografii gier komputerowych nie radził sobie sprawniej na Dzikim Zachodzie niż nasz główny bohater. Gojiro Kiryu jest lepszy niż Jackie Chan w "Kowboju z Szanghaju" i Tommy Lee Jones w "Ściganym" razem wzięci - gość nie daje sobie w kasze dmuchać a do tego nie szczypie się z osobami które nie schodzą mu z drogi. Nawet niekonieczne przejawy agresji, ale nawet głupi tekst, zaczepka czy złośliwy żart ze strony jakiegoś oprycha sprawiają, że w ruch idzie katana. To ze "osoby o odmiennym światopoglądzie" wyposażone są w broń palną, nie robi na Kiryu żadnego wrażenia - szybkim naciskaniem odpowiedniego przycisku można odbijać lecące kule. Do tego dochodzi możliwość wykonywania uskoków,

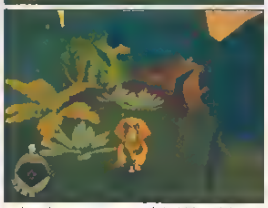
pozwalających nie tylko uniknąć trafienia, ale też w widowiskowy sposób przemieszczać się między przeciwnikami. Po ukończeniu każdego etapu możemy rozwijać postać zwiększając jej podstawowe statystyki, modyfikować ją przez zdobyte przedmioty (co ma wpływ na wygląd postaci) czy nawet dobrać sobie ulubioną broń - patent podobny jak w WOTS, opierający się na różnych postawach i nieco odmiennych broniach (np. dwa miecze jednocześnie). Nie trzeba chyba dodawać, że dzięki temu na Gracza czeka niemało secretsów.

Samurai Western wypada znacznie lepiej od WOTS w kwestii oprawy A/V. Opiera się na innym engine'ie, podsuwając nam pod oczy znacznie bardziej skomplikowane w swej budowie lokacje z wieloma elementami, które można zniszczyć. Grafika jest znacznie wyraźniejsza, bardziej efekciarska i klimatyczna (vide sliczne mgły oplatające opuszczone miasto), a w dodatku serwowane jest z wyraźnie lepszym frameratem, a trzeba tu podkreślić, że akcja jest na potęgę bardziej dynamiczna niż w WOTSach. A już zupełnie nie mam pytań do doskonale opracowanej strony dźwiękowej, od zwykłych odgłosów walki, przez ciekawą narrację (różne punkty widzenia wydarzeń), do genialnej oprawy muzycznej opartej na klimatach łączących japońskie tradycje z motywami rodem z westernów (rewelacyjny jest zwłaszcza główny temat muzyczny). Jest na co czekać - SW zapowiada się na jedną z lepszych gier tego typu, jakie pojawiły się w ostatnich kilkunastu miesiącach. [kali]

Ocena wstępna: 8-

W pigule

■ Activision pracuje nad grą pt. Madagascar opartą na filmie animowanym wyprodukowanym przez DreamWorks. Kilku bohaterów (lew



zebra, hipopotam, żyrafa), 11 leveli (m.in. Nowy Jork i tytułowa wyspa) i parę mini-gier. Gra ukaże się w maju na wszystkie current-geny. Czy tylko ja się poślinilem? [koso]

■ Głośne w ostatnich czasach Majesco ma w rękawie kolejną kartę - czy asa, to się jeszcze okaże. Artech Studios dłubie dla nich ciekawą grę akcji TPP pt. Raze's Hell, dla której już teraz Bill zaklepał exclusive. Podobna w klimacie do Conker's Bad Fur Day od Rare produkcja przedstawia nam niejakiego Raze'a i jego planetę, która właśnie przeżywa inwazję niejakich Kewlettów. Przy użyciu dziwacznego arsenału broni i gadżetów musimy pozbyć się najeźdźców, przywrócić stan wyjściowy rodzinnemu lądowi, a ścigając uplerdliwców przy okazji podróży do Kewtopii, poznamy zakręconą, pełną intryg tabułę i stojącą za wszystkimi kłopotami The Princess. 20 rzeźnickich misji pozwoli nam poszaleć w singlu i na spicie, a multiplayer na Xbox Live zapowiada się na godnego konkurenta dla trzeciego Ratcheta z PS2 w temacie "zabawnych" shooterów. Unurzajcie wszystko w głębokiej kadzi z humorem (sceny śmierci), opatrzcie w wyobraźni świetną grafą i macie kolejny potencjalny hit na X-a. Przybędzie wiosną. [butch]

W pigule

SQUARE ENIX

■ Żerując na sukcesie Kingdom Hearts, firma wydała na PS2 kolejną pozycję w której spotykamy stłoczonych ze sobą bohaterów zarówno gier Square, jak i Enixa (choć tych pierwszych znacznie więcej). Itadaki Street Special jest jednak czymś w rodzaju gry

planszowej, Monopoly i mimo iż obecność wspomnianych bohaterów ogranicza się do przesuwania nimi po planszy, popierdułka ta bije w Japonii rekordy popularności. Na szczęście nie zapowiada się, aby trafiła ona na "cywilizowane" rynki. [Star]

■ Szykuje się powrót znanego z PSX Dzielnego Szermierza, a to za sprawą PseSDwójkowego Musashi Samurai Legend. Oprócz tradycyjnego połączenia szybkiej akcji z elementami RPG, zapowiada się głęboki ukłon w stronę klimatów anime i to nie tylko ze względu na

specyficzną oprawę graficzną, określaną przez twórcę Yoshimoto jako "manga-shading". Z ciekawostek - rozwój umiejętności bojowych Musashiego ma być bezpośrednio powiązany ze zdolnościami manualnymi gracza. [Star]

■ Za sprawą Yoshinori Yamagishiego (gościa maczającego palce m. in. w Vagrant Story) powstaje na PS2 RPG wzorowany na takich produkcjach, jak Star Ocean czy seria Tales przynajmniej jeśli chodzi o sposób rozgrywania zręcznościowych walk. Chodzi oczywiście o Radiata Stories,

które ponadto oferować mają lśniącą baśniową grafikę i fabułę z solidną dawką dobrego humoru. [Star]

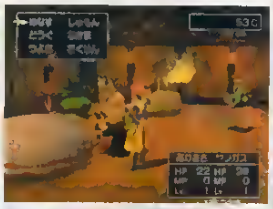
■ Trwają prace nad drugą częścią Drag-On Dragoon, czyli Drakengarda, jak to go ochrzcili Amerykanie z historią rozgrywającą się 18 lat po zakończeniu wydarzeń z części pierwszej. Zapowiadana jest szybsza akcja oraz pewne zmiany w systemie walk - stały dostęp do postaci towarzyszących oraz udział smoków w walkach naziemnych. [Star]

Japoński Morrowind?

Dragon Quest VIII

PS2

Producent: LEVEL 5 **Wydawca:** SQUARE ENIX **Data wydania:** NIEZNANA



Chciałem to mam - ósmy Dragon Quest po japońsku. Przyznaję, że nie lubię grać, nie rozumiejąc tekstu na ekranie, co w przypadku ósmego Dragon Questa sprowadza się do wyszukiwania akcentów w stylu "blablabla30HPblabla', lecz przynajmniej mogę dzięki temu przekazać pierwsze wrażenia, jakie dopadły mnie w czasie krótkiej eksploracji nowego świata w tej ulubionej przez Japończyków serii. Ujął mnie przede wszystkim pogodny klimacik z okazyjnymi, humorystycznymi akcentami, których obecność dała się zauważyć mimo trudności językowych, zresztą sam cel-shadingowy "dizajn" postaci i stworów można swobodnie określić jako rubaszny. Level 5 (oczywiście odpowiednio poinstruowany przez Square Enix) wykonał znakomitą robotę zarówno jeśli chodzi o przystosowanie serii do nowoczesnych wymagań w temacie grafiki, jak i zachowanie większości jej charakterystycznych cech, co akurat ma swoje dobre i złe strony. Wyraźnie widać, że gra została dedykowana przede wszystkim fanom, co jednak nie znaczy, że nie spodoba się pozostałym, których przyciągnie przede wszystkim jej nowoczesna i dopasowana oprawa.

Grę rozpoczynamy z punktu widzenia pewnej myszy, które zresztą po chwili okazuje się towarzyszem głównego bohatera, ten zaś zatrudniony jest wraz z pewnym nieogolonym osiłkiem do ochrony dobytku pewnego żabowatego kupca. Na całe szczęście owa mysz to zwyczajny gryzoń, nie zaś jakieś gadające cudo w japońskim stylu, choć jak się później okazuje, jest na tyle wytresowana, że z polecenia herosa może wyruszać na swoje własny eskapady. Po małym incydencie z agresywnymi "glutami" (a jakże by inaczej), mini-karawana dociera w końcu do miasta, a jej członkowie rozłażą się w poszukiwaniu draki i questów. Draka owszem, zostaje wywołana, lecz jej punktem zapalnym staje się wspomniany zielonoskóry właściciel wozu, najwyraźniej uznany przez mieszkańców za niebezpiecznego potwora. Quest znajdujemy również, więc z samego ranka ruszamy do pobliskiej jaskini (obok ślicznego wodospadu), aby odzyskać pewną świecącą kulę. W każdym razie, podczas tej eskapady zauważyłem kilka niepokojących spraw. Po pierwsze, działały mi na nerwy bezustanne losowe walki, zwłaszcza połączone z rozległym (aż do przesady) terenem do eksploracji, który aż proси się o wrzucenie nań widzialnych przeciwników. Co prawda paru takowych spotkałem, były to jednak pojedyncze przypadki w dodatku wszystkie z nich zakończyły się szybkim i bolesnym zgonem bohaterów (byłem na nich za mały). Po drugie, zróżnicowanie w wyglądzie stworów nie przekładało się zbyt często na różnorodność w ich zachowaniu, to samo zresztą dotyczyło bohaterów. Podejrzewam, że w miarę postępów w grze walki zaczną przybierać ciekawsze oblicze, gdyż taki już jest urok serii DQ. No i wreszcie po trzecie - po terenie porusza się jeden bohater, pozostali (łącznie z wyraźnie turkoczącym wozem) schowani są w jego wirtualnych kieszeniach. Marudzę. W takim razie czas na superlatywy.

Porównanie z Morrowindem nasuwa się z uwagi na rozległość terenów do eksploracji oraz przynajmniej teoretyczną swobodę, choć nie zanosi się na to, by gra choć w pewnym stopniu dorównywała dziełu Bethesdy. Występują zarówno bariery w postaci zamkniętych bram, jak i te tworzone przez zbyt mocne stwory. Zwiedzanie świata to nie przelewki - trzeba się do tego przygotować, nabić poziomy, zakupić sprzęt i mikstury leczące, a i tak często trzeba wracać do wioski używając w tym celu specjalnego przedmiotu. Nie jest lekko, czyli paradoksalnie jest dobrze, szkoda tylko, że w czasie wędrówki nie można rozbijać obozowiska z prawdziwego zderzenia (wóz niby mamy...). Gra ponadto nie oferuje możliwość skakania czy choćby wspinaczki, co stanowi kolejny element utrudniający eksplorację. Na szczęście, jak wspomniałem przed miesiącem, problem ten rozwiązywać będzie wierzchowy kotek oraz okręt, prawdopodobnie istnieć też będzie jakiś rodzaj transportu powietrznego (screeny wskazują na wielkiego ptaka). System również zapowiada się nieźle, dając możliwość kombinowania, choć bez takiego rozmachu jak w części siódmej. Każdy z bohaterów posiada pięć dziedzin walki, w jakich może się szkolić, jak już zdążyłem podejrzeć w pewnym FAQ, część z nich się powtarza, część jednak przypisana jest bezpośrednio do określonej postaci. Podoba mi się również gratika, w szczególności smaczki w stylu animacji bohatera przeglądającego książkę lub otwierającego jakieś drzwiczki. Wiem, że nie wszyscy trawią cel-shading, tak jak nie wszystkim przypadają do gustu sprite'y, lecz szczególnie zagorzali fani serii powinni zacząć trenowanie się w poskramianiu swego graficznego rasizmu, jeśli chcą zagrać w kolejnego prawdziwego Dragon Questa. Prawdziwego również ze względu na udźwiękowienie, ze specyficznymi odgłosami towarzyszącymi otrzymywaniu punktów doświadczenia, przechodzeniu poziomów podziemi, czy innymi plumknięciami, piskami i czknięciami, dodatkowo przy całkowitym braku voice-actingu. Konserwatyzm i tradycjonalizm słychać również w kompozycjach Koichiego Sugiyamy, który postarał się, by jego utwory były proste i ubogie w aranżacji, a mimo wszystko melodyjne. Czyli "dragonquestowe". W podobnym klimacie przedstawiono walki, ale na szczęście zostały one pozbawione dominującej dotychczas statyczności (najazdy kamery i skaczące na siebie "chłopki") choć jednocześnie wydłużył się czas ich rozgrywania. Nieznacznie, ale zawsze. Jakichś większych fajerwerków na razie nie widziałem, ale też poznałem przecież dopiero wierzchołek góry lodowej. Mam nadzieję, że gora ta nie stopnieje, gdy ukaże się w końcu w zrozumiałej wersji. A nadal nie wiadomo, kiedy to nastąpi. [Star]

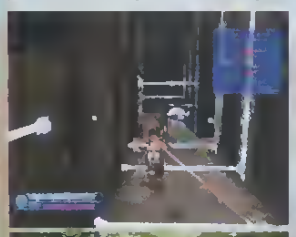
Ocena wstępna: 9

Pila

Virtua Quest

Producent: SEGA WOW **Data wydania:** NIEZNANA

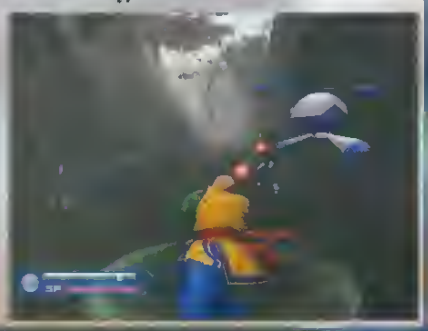
Ten tytuł wzbudził potężne zamieszanie na rynku zanim jeszcze była znana jego dokładna nazwa, a nawet ogólny zarys charakteru rozgrywki. Wkrótce okazało się, że pozycja wypuszczone z okazji dziesięciolecia serii Virtua Fighter nie będzie bijatyką, lecz grą zaliczającą się do nurtu action RPG. Gdy wreszcie pojawiły się konkretne informacje oraz pierwsze screeny, wielu Graczy wydało głośny jęk zawodu. Virtua Quest nie zapowiadało się na killera zdolnego rzucić na kolana i tylko wiara w niezawodność developera pozwalała cicho liczyć na istnienie w tej pozycji swoistej magii. Wreszcie nadeszła chwila, kiedy można skonfrontować nadzieje z rzeczywistością - VQ właśnie trafiło na półki GameCube'a oraz PlayStation 2.



Nie ukrywam, że zaliczałem się do osób, które choć nieco krzywo spoglądały na ten "wybryk", to i tak po cichu wierzyły, że ową magię Virtua Quest będzie w sobie posiadał. Muszę jednak przyznać, że pierwsza konfrontacja z tą grą wypadła tragicznie. Podłamany nastawiłem się już na przyjęcie opcji z gatunku "flaga na łeb i za ojczyznę", czyli poświęcanie czasu na tytuł tylko i wyłącznie z dziennikarskiego obowiązku. Dopiero po pewnym czasie zorientowałem się, że choć mam sporą ilość zastrzeżeń do różnych aspektów gry, to i tak z przyjemnością szpilam i mam wyraźne problemy z oderwaniem się od pada. Przejdźmy jednak do konkretów. Fabuła i cała otoczka gry jest dziecinnie trywialna, wręcz irytująca. Mamy niedaleką przyszłość i nastoletniego bohatera o imieniu Sei, który zalicza się do tzw. "towców skarbów" - tak jakby heckerow, którzy śmigając po wirtualnym świecie Nexus zajmują się odszukiwaniem zagubionych danych. Naszemu ziomkowi przyjdzie szaleć po ośmiu różnych serwerach (odmienne światy), która są pod nieustannym monitoringiem złej i potężnej organizacji Judgement Six, czyli J6, osoby obeznane z fabułą serii VF z pewnością pamiętają tę korporację. To nie koniec nawiązań do VF. Kluczową rolę w rozwoju naszego bohatera pełnią tzw. Virtua Souls, czyli fragmenty danych dotyczące wojowników, jakie zebrało J6 przy okazji turnieju Virtua Fighter. Po odnalezieniu takiego Virtua Soul, Sei staje do walki z jednym z 13 zawodników serii VF (brak Goha i Brada), by po wygranej nauczyć się jakiegoś znanego zagrania przeciwnika (np. "bara" Wolfa) i w tym miejscu VQ zaczyna lśnić, a przynajmniej delikatnie błyszczeć i ujawniać tkwiące w nim pokłady grywalności, bowiem poza podstawowymi atakami, sam możesz określić sześć specjalnych zagrań pochodzących właśnie z Virtua Souls, jakim będzie posługiwał się Twój podopieczny: charge, rzut, juggle starter, mocne uderzenie, cios z rozbiegu oraz z wyskoku. Oznacza to, że dostajesz do dyspozycji postać, która korzysta z repertuaru zagrań różnych postaci z serii VF, co stanowi nie lada gratkę dla miłośnika serii. I trzeba przyznać, że walki z licznymi przeciwnikami wypadają tutaj nad wyraz rajcownie. Znacznie gorzej zaś wypadają elementy platformowe - nie dość, że sprawę utrudnia totalnie zwalona kamera wymagająca nieustannego, własnoręcznego centrowania (brakuje możliwości jej swobodnego obracania czy widoku FPP!), to w dodatku nasza postać porusza się z dziwną bezwładnością, wykonując chyba najbardziej anemiczne skoki, jakich mogliśmy uświadczyć w grach wideo tego wieku.

Co tu dużo mówić: VQ nie będzie megahitem, pozycją która sprzeda się w ogromnej liczbie egzemplarzy. Nie ma w sumie żadnego elementu, który wybijałby ją ponad konkurencję. Przeciętna oprawa A/V, fatalny dubbing (Shun... Dzizas, co to ma być?), problemy z kamerą i długie, częste dogrywanie (tylko PS2). □ [kali]

Ocena wstępna: 6+



Dynasty Warriors 5

Producent: KOEI **Data wydania:** LUTY - JAPONIA, MARZEC - USA, EUROPA - DATA NIEZNANA

Myślałeś, że skoszenie dziesiątek tysięcy żołnierzy zakończy sprawę podziału Chin Epoki Trzech Królestw? Zonk. I to przemiły zonk. Otwiera się przed Tobą szansa na rehabilitację i dopisanie kolejnych tysięcy do Twojego licznika wirtualnych morderstw. Jak to Koei ma w zwyczaju, w odróżnieniu do innych producentów nie konstruuje kampanii reklamowych poprzez regularne karmienie mediów zdawkowymi informacjami - rzuca co najwyżej hasło, że taka i taka gra się pojawi, po czym zapada milczenie i dopiero przed samą premierą firma uderza z zapowiedziami z podwójną siłą. Tak było w przypadku Kessen 3, tak jest i w przypadku piątej części serii Dynasty Warriors, a do kompletu "triple strike" ze strony Koei doliczyć można jeszcze zapowiedź Romance of Three Kingoms X, które ma się pojawić na PS2 w 2005 roku. Dynasty Warriors 5 będzie oparty o nowy, znacznie lepszy i wydajniejszy engine, który nie tylko wyeliminuje wreszcie zwolnienia animacji (nawet w trybie dla dwóch Graczy), ale też będzie oferował znacznie, znacznie większy zasięg widzenia. Ścierа, gdy to usłyszał, to się zaśmiał - ja jednak po sesji z Kessen 3 jestem w stanie dać wiarę tym zapowiedziom. W kwestii wrażeń wizualnych czeka nas jeszcze jedna niespodzianka. O ile w poprzednich częściach mieliśmy do czynienia z bitwami o różnych porach dnia i nocy, tak teraz czas będzie nieustannie płynął, co zaowocuje zmianą pór w trakcie walki. Wyobraź sobie zasadzkę, najd kawalerii przed porankiem, po którym wschodzące słońce odkrywa obraz spustoszonej bazy wroga - zapowiada się to naprawdę nieźle. Oczywiście pojawią się też nowe postacie, z których znana jest już jedna (patrz screen obok) - jest to Cao Pi, jeden z synów Cao Cao, który przejął władzę po ojcu i był faktycznym założycielem królestwa Wei. Nie wiadomo, kto jeszcze zasili szeregi wojowników DW, ale ja po cichu liczę na to, że wreszcie będziemy mogli wcielić się w takich kosiarzy jak Pang De, Wen Chou lub Yan Liang, "oath brothers" kontynuujących tradycję słynnych ojców (Guan Yu i Zhang Fei) Guan Xinga i Zhang Bao, największego rywala Jiang Weia, czyli Deng Ai, tudzież któregoś ze słynnych wojowników Wu czekających na swoją kolej: Ling Tonga, Ding Fenga, Han Dangа, Cheng Pu czy Xu Shenga (ciekaw jestem, czy trafiłem z którymś chłopkiem:). Jedną z nowinek na polu walki będą różnorodne rodzaje "Gates", czyli bram przez które dochodzą na pole bitwy nowe oddziały. Mają się one dzielić na trzy rodzaje: Attack, Defence oraz Support Gates. Attack Gates będą przypominały bramy z poprzednich części - powinny przez nie napływać kolejne oddziały żołnierzy trafiających na front i włączających się do walki. Defense Gates z kolei, jak wskazuje nazwa, będą służyły do obrony danego miejsca - będzie przy nich mniejsza ilość żołnierzy, ale za to będą oni ustawieni w formacjach obronnych, mając na swoich flankach i tyłach ufortyfikowane oddziały łuczników. I wreszcie zostają Supply Gates, czyli bazy zaopatrzeniowe, do których warto zawitać w celu uzupełnienia energii życiowej (motyw nieco przypominający rozwiązanie z DW4: Empires). Ja już nie mogę się doczekać, tak jak zapewne niemała liczba fanów tej wyśmienitej serii. □ [Kali]

Ścierа: Kali, tutaj masz ten swój screen. Ale zajebisty wojownik. Jaaaaa! Ale się podjarałem. Taki fajny, granatowy dres. Jaaaaa!

W pigule

■ Gdy tylko skończyło się oblężenie Faludzy w listopadzie amerykańscy Marines odpalili swoje Xboxy, Game Boye oraz laptopy i rozpoczęli zwalczanie Covenantów w Halo, wrogów Mario i Luigiego oraz współmieszkańców w Simsach. W bazie wojskowej kilkaset mil na południowy wschód światłowody ciągną się korytarzami, wychodząc przez drzwi i okna. Inżynierowie marynarki grają w Half-Life 2, w sali gimnastycznej siedem zlinkowanych PS2 jest ostro katowanych turniejem w Madden NFL 2005, podczas gdy w Biurze Spraw Publicznych rządzi Neverwinter Nights. "To nie tragment jakiejś powieści - to samo życie, o jakim donosi prosto z frontu w Iraku agencja Associated Press. Pokolenie Graczy dorosło już do wojskowej służby i na front zabrało swą ulubioną rozrywkę, która zabija nudę i uwalnia od wojennego stresu. "Skupiamy się na tym co się dzieje wokół, ale czasami trzeba się przenieść umysłem gdzieś indziej" - mawiają żołnierze. Gry w obozie Faludza w Iraku są taką codziennością jak tatuaże, świst rykoszetów czy okrzyki "Hoorah!" Marines. Gdy zanika prąd, akumulator z humvee i para metalowych zabek jest wszystkim czego trzeba, aby wrócić do cyfrowych potyczek. Wojsko już dawno przeniosło nowoczesne technologie z domu na pole walki. Na punkcie pocztowym w Faludza obok odtwarzaczy DVD, telewizorów i kuchenek mikrofalowych piętrzy się stos peesdwójek i Xboxów. [butch]

■ Ocenia się, że GTA: San Andreas i Halo 2, dwa największe killery okresu świątecznio-noworocznego, zapewniły rynkowi gier względną stabilność w tym właśnie czasie. Sprzedaż gier w USA w grudniu oszacowano na 649 milionów dolarów, podczas gdy rok temu wynosiła ona niespełna 764 miliony. Analitycy przypuszczają, że gdyby nie dwa wymienione hicory, bilans zamknąłby się w kwocie mniejszej niż 600 mln. buksów. Obie gry sprzedały się łącznie w ok. 8 milionach egzemplarzy. Część przodownikom pracy! [koso]

W pigule

■ Kanadyjskie studio EA pracuje nad Rugby 2005, kolejną częścią jednej z wieeelu sportowych serii wydawanych

przez branżowego giganta Tradycyjnie możemy oczekiwać pełnej licencji – oryginalnych nazw klubów, nazwisk zawodników, ale i imprez, m in najsłynniejszych zawodów w tej dyscyplinie - Turnieju Trzech Narodów Prasowe info to charakterystyczne dla EA kawałki w stylu "nowy, niesamowity motion-capture", "niewiarygodnie odwzorowane stadiony" czy też "olśniewające efekty świetlne". Również w temacie rozgrywki kilka elementów ulegnie zmianie co zapewne z chęcią sprawdzi w Polsce 5, może 6 (ale się zapędziłem) osób. Premiera (PS2, Xbox) na wiosnę [koso]

■ Serwis branżowy Gamespot uciął sobie niedawno pogawędkę z Cameronem Ferronim, który w Microsofcie odpowiada za software Kolezka najpierw rozdmuchał fakt (przy okazji zapewne popuszczając w spodnie), ze Xbox miał w grudniu większy udział w rynku niż PS2 (po raz pierwszy w historii), do tego dorzucił kilka ogólników dotyczących rynku gier wideo ale też poruszył kwestię konsol nowej generacji. Główna zasada którą zamierza kierować się gigant z Redmond mówi, że nie można zostawać w tyle - firma, która wypuści swój sprzęt jako pierwsza będzie miała na starcie sporą przewagę. Ferroni zakłada, że ich konsola wcale nie musi być pierwsza, ale też nie może ukazać się zbyt późno po tej, która zainicjuje next-genowe starcie. Wypytywany o ewentualną odpowiedź na odchudzone PS2 zaprzeczył, by Microsoft planował wersję slim Xboxa. Co więcej wysmiał fakt, że w tej gonitwie za miniaturyzacją Sony 'zapomniało' umożliwić podłączenie do PStwo twardego dysku. Śmieszny gość ten Ferroni. [koso]

■ Saber Interactive (developer) pod skrzydłami Atari (wydawca) pracuje nad osadzonym w realiach science-fiction FPS-em pt. TimeShift. Twórcy wzięli na warsztat trendy-motyw manipulacji czasem, stawiając się tym samym przed sporym wyzwaniem - wszak do tej pory tego typu akcje miały miejsce w grach z widokiem TPP, a nie FPP. Tradycyjnie będzie można zatrzymywać, przewijać lub zwalniać akcję, co będzie napędzało zarówno zagadki logiczne, jak i potyczki z przeciwnikami. Wszystko w posypce „strzelać do wszystkiego co się rusza". Fabuła TimeShift jest dziełem 'słynnego hollywoodzkiego scenarzysty i reżysera', ale Atari póki co nie ujawniło jego nazwiska. Hm... Posiadacze Xboxów otrzymają ten tytuł na jesieni. □ [koso]

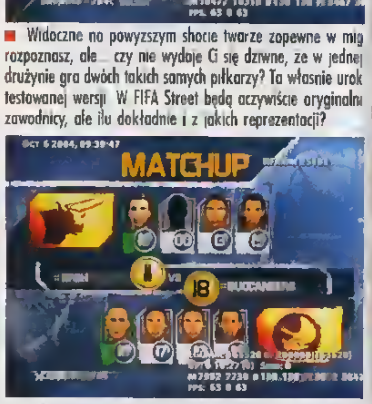
FIFA Street

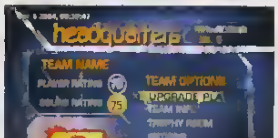
Producent: EA SPORTS **Data wydania:** 11 MARZEC

Można w ciemno założyć, że w marcu dostaniemy pierwszą część kolejnego tasiemca od EA, w którego kolejne odsłony będą z zapewne szarpać nasze wnuki. Nie będzie w tym nic złego jeśli FIFA Street zaprezentuje wysoki poziom i przyniesie ze sobą większy ładunek grywalności niż jej 10-letnia siostra, FIFA Soccer. Udostępnione prasie wersja preview zawiera niespełna szkielet gry i trudno wyrokować czy "z tej mąki będzie chleb". Niemniej spróbowałam spomiędzy rozciapcianych tekstur i skaszanionego póki co gameplayu wyciągnąć jakieś konstruktywne wnioski.

■ Widoczne na powyższym shocie twarze zapewne w mig rozpoznasz, ale... czy nie wydaje Ci się dziwne, że w jednej drużynie gra dwóch takich samych piłkarzy? Ta właśnie uroda testowanej wersji. W FIFA Street będą oczywiście oryginalni zawodnicy, ale ilu dokładnie i z jakich reprezentacji?

Przede wszystkim drażni znany z FIFY "klej", który przytwierdza piłkę do nóg zawodników. W FIFA Street jest go aż za dużo, więc zakładam, że zjawisko to zostanie choć trochę zredukowane. Zwody i triki raczej oglądałem, niż stosowałem z efektywnym skutkiem - stanowiły sztukę dla sztuki, ale już teraz widać, że ich znajomość będzie niezbędna do tego, by wygrywać mecze. Kanadyjski oddział EA (developer) nie uderzył w klimaty znane z anime o Tsubasie i choć niektóre zagrania zapierają dech w piersi (świetna naturalna animacja!) to opierają się głównie na tym co możemy pooglądać w zawodach piłki halowej (ewentualnie w spotach reklamowych znanych firm odzieżowych.) Podbicie piłki piętką, rozegranie akcji o bandę i zostawienie w ten sposób przeciwnika za plecami, eleganckie wysunięcia na wolej czy przewrotkę efektowna zonglerka futbolówką... Tnków jest sporo, a wykonuje się je dość intuicyjnie za pomocą prawego analoga. Z kolei pod "trójkątem" ukryta jest osobna kiwka połączona z przerzuceniem piłki nad rywalem - rzecz totalnie chybiona, zwłaszcza na tak małym boisku.





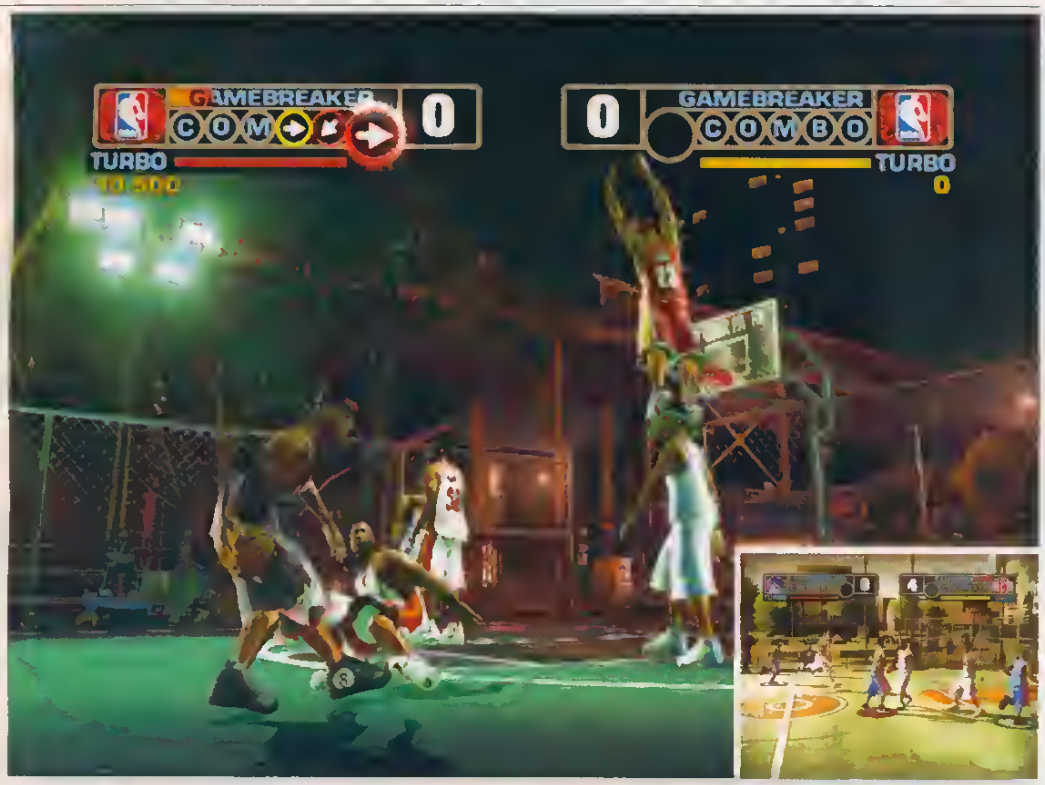
Nie byłem w stanie sprawdzić również licznych opcji (np. przy próbie customizacji zawodnika następowała "zwiecha"), niemniej udało mi się przynajmniej musnąć tryb "Rule The Street" czyli standardowe dla gier sygnowanych logiem EA Big stawianie czoła kolejnym wyzwaniom, kupowanie ciuszków itd. Naliczyłem 10 miejscówek (m in. Marsylia, Amsterdam, Barcelona, Lagos, Rio de Janeiro i angielska Wembley), na każdej z nich przyjdzie nam stoczyć kilka pojedynków, np. z najlepszą miejscową drużyną. Będzie można odkooptować do swojego składu najlepszych piłkarzy z danej lokacji, co by wzmacniać się własnej ekipy. Bardziej racjonalnego wywodu i większej garści konkretnych informacji oczekuj po recenzji pełnej wersji gry - przesłanki ku temu, by FIFA Street stało się najlepszą arcade'ową piłeczką na konsole, niewątpliwie są. □ [koso]

Fight Night Round 2

Producent: EA SPORTS **Data wydania:** 11 MARZEC

Fight Night spotkało się ze wspaniałym odbiorem wśród Graczy. Zaprezentowany w tym tytule nowatorski system zadawania ciosów, blokowania i robienia uników za pomocą obu galek, Total Punch Control, zauroczył wielu fanów konsolowego boksu. EA Sports znane jest z tego, że swoje sportowe serie ulepsza drobnymi kroczkami - powoli, acz sukcesywnie. I nie inaczej jest w przypadku Fight Night Round 2, którego betawersję zdążyłem solidnie skatować, a teraz niecierpliwie czekam na premierę pełnowartościowego produktu. A jest na co czekać! FNR2 jest lepszy od poprzednika praktycznie pod każdym względem. Poczynając od kapitalnie zrealizowanego intra pokazującego walkę toczoną w rytmie "8 mil" Eminema, przez najbardziej zaawansowany, najwygodniejszy i oferujący największe możliwości system tworzenia własnego zawodnika jaki można było spotkać w grach wideo, do znacznie bardziej widowiskowych wstawek i repleyów, grafiki wywindowanej o cały kolejny poziom w górę oraz bardziej naturalnego i wzbogaconego Total Punch Control. Można to ująć w skrócie „lepsze po całości"). Od pada ponownie nie można się oderwać choć owszem drażni nieco brak kilku bokserów (np. Kliczki) i tryb kariery bardzo podobny do tego z poprzedniej części – nie ma większych ulepszeń, jeśli nie liczyć nowych, świetnie opracowanych mini-gierek wykorzystujących rytmikę i obie gałki. Zgodnie z krytycznymi uwagami, system walki wzbogacono o klinczowanie oraz nowe ciosy 'plomby', mocne uderzenia, których siłę naprawdę daje się odczuć. Każdego uppercuta oraz sierpowego można zamienić właśnie w taką plombę, biorąc po prostu większy zamach do ciosu. Np. dla lewego sierpowego będzie to wyglądało następująco: lewo, zjeżdżamy w dół-lewo, a następnie kręcimy półkółeczko lewą stroną od przodu. Strzał zdolny urwać głowę przy samej d**e. Pojawił się też fajny patent ze zwolnieniem czasu i zbliżeniem kamery na bokserów, gdy jeden z nich jest już na skraju nokautu – przy tak wywalonej w kosmos niezwykle realistycznej grafice wypada to po prostu genialnie! Murowany hit! □ [Kali]

Ocena wstępna: 8+



NBA Street V3

Producent: EA SPORTS **Data wydania:** 18 LUTY

W przeciwieństwie do opisywanego obok FIFA Street, grywalna wersja NBA Street V3 jest uwolniona od wszelkiego rodzaju bugów i wad, co pozwala już teraz wydać miarodajną opinię na temat końcowego produktu. A opinia ta może być tylko pozytywna, bo choć produkt EA Canada (developer) w większości elementów powtarza dokonania poprzednich części, to jednak wiele z nich rozwija, a w niektórych miejscach uderza z czymś zupełnie nowym.

Głównym trybem zabawy jest oczywiście Street Challenge, po raz kolejny odmieniony i wzbogacony o pyszne nowinki. Gracz ma 70 dni na sprawienie, by koszykarski światek zatrząsł przed nim portkami. Reguły dotyczące rozgrywanie spotkań urozmaicono tak, by nie nużyły - musimy być przygotowani np. na grę bez trików, bez Gamebreakerów, czy też zdobywanie punktów wyłącznie za pomocą slam dunków. Każdego dnia mamy do wyboru kilka różnych pojedynków, a każdy niesie ze sobą pewne korzyści. Problemem jest to, że wiele meczy pojawia się jednorazowo i po tym jak zrezygnujesz z jednego z nich, stracisz możliwość np. odkrycia jednej z gwiazd NBA. Trzeba też kierować się morale zespołu i wybierać te spotkania, które je podniosą. W innym wypadku drużyna zacznie się buntować, a zawodnicy zrezygnują ze składu - mało ciekawe opcja. Zdobytą kasiorę warto wpompować w bazę wypadową zespołu, czyli boisko w wybranym regionie USA. Przypomnę to niemal budowanie domu w The Sims - można do woli przebierać w nawierzchniach boiska, kolorach i specyfice namalowanych na nim linii, konstrukcji kosza i kształcie siatki, znajdujących się nieopodal budynków itd. Możliwości jest mnóstwo.

Gameplay uległ nieznacznym zmianom. Autorzy podniecają się przede wszystkim patentem zwanym Trick Stick, czyli prawą gałką analogową odpowiadającą za wykonywanie kuglarskich sztuczek. Macha się nią trzymając jednocześnie jeden z trzech modifierów (eLe i eRy), co łącznie daje nam 32 pokazowe zagrania. Odmieniono też Gamebreakery, które teraz możemy kształtować według własnego uznania. Po nabiciu odpowiedniego paska i aktywowaniu zagranie, koszykarz wybija się w powietrze, a Gracz majtając prawą gałką kreuje przebieg efektownej paczki (podobnie wygląda również tryb Dunk Contest). Robi wrażenie.

Magicy z EA Canada nie poszli na łatwiznę przerzucając techniczną stronę "dwójki" - ba, 80% animacji zagrań z poprzedniej części przygotowali na nowo. Jeszcze lepiej - co wydawało się niemożliwe - prezentują się sylwetki koszykarzy, a otoczenie boisk po raz kolejny tonie w detalach. Ten tytuł zachwyca w każdym calu, w co przyznam szczerze nie do końca mogłem uwierzyć. Trzecie uderzenie seni jest równie potężne jak dwa poprzednie. Słowem - szykujcie się na kolejną część najlepszej arcade'owej koszykówki na konsole. [koso]

Ocena wstępna: 8+

Wygląd boiska i otaczającej je miejscówki zabija detalami. Podobnie jak sylwetki zawodników i niewiarygodne animacje trików. NBA Street V3 to zdecydowany debeściak w temacie wizualizacji gier sportowych.

W pigule

■ O "format przyszłości" wciąż walczą dwa obozy, o czym kiedyś pisałem w Oklem Maniaku. Z jednej strony mamy prawie 50-gigowe dyski Blu-Ray, które Sony planuje wykorzystać jako nośnik PlayStation 3, a z drugiej 30-gigowe HD DVD, za którymi optuje Microsoft. Ciekawe nowiny przyniosło w tym temacie styczniowe CES - do ekipy BDA (Blu-Ray Disc Association) oficjalnie dołączyło Electronic Arts i Vivendi. Za HD-DVD stoją jednak mocni gracze rynku rozrywki - studia filmowe pokroju Paramount, Warner Bros. czy Universal (Sony ma swoje Sony Pictures i Disneya). Kto zwycięży? [butch]

■ Sony Computer Entertainment oficjalnie podało do wiadomości, że do sklepów całego świata trafiło 80 milionów konsol PlayStation 2 (stan na grudzień ubiegłego roku). Czamuta potrzebowała do tego 4 miesięcy mniej niż Szarak. Sony ma nadzieję na osiągnięcie prawie 86 milionów do końca marca 2005. [butch]

■ Ekipa developerów z BattleBorna Entertainment zapowiedziała produkcję pt. 6Gun. Informacje są na razie bardzo skąpe - wiadomo tylko, że będzie to shooter akcji z elementami bijatyki, ma zawierać jakieś nowatorskie rozwiązanie i trafi na PS2 i X-a w tym roku (wydawca jeszcze nieznany). BattleBorne Entertainment ma na swym koncie m.in. PC-towego moda do Ghost Recon pt. Ossetian Woodlands oraz konsolową grę wojenną Combat Elite: World War II Paratroopers. Została ona ukończona jeszcze w 2004 roku, ale jej premiera została wstrzymana przez proces BE z Acclaim o należną im kasę. Acclaim kopnęło w kalendarz, a losy Combat Elite pozostają nieznane. [butch]

■ Europejski oddział Capcom uraczył media dokładnym zestawieniem swych nadchodzących tytułów. Poniżej daty premier ich PALowych wersji:
Shadow of Rome - 4 lutego (PS2)
Mega Man X8 - 11 lutego (PS2)
Resident Evil 4 - 18 marca (GC)
Devil May Cry 3: Dante's Awakening - 25 marca (PS2)
Viewtiful Joe 2 - 2 kwietnia (GC, PS2)
Haunting Ground - 29 kwietnia (PS2)
Monster Hunter - 27 maja (PS2)
Killer 7 - 24 czerwca (GC, PS2)

■ Ape Escape współpracujące z EyeToy trafi na nasz kontynent 18 marca pod nazwą EyeToy: Monkey Mania - tak wynika z grafiku SCEE. Znana w Japonii jako Saru EyeToy produkcja jest zlepkiem masy mini-gier (prawie 50 sztuk!) z udziałem małp znanych z głośnego platformera Sony. W zabawę może brać udział do 4 Graczy naraz, a całość tworzona jest pod kątem raczej młodszego odbiorcy. Niekoniecznie tego oczekujemy dla naszej kamerki, ale warto odnotować kolejny przeznaczony dla niej tytuł. [butch]

■ Powtarzany aktualnie na Polsacie i święcący triumfy na świecie serial "24" (u nas jako "24 godziny") dostanie swoją grę. Pierwsze plotki pojawiły się po przecieku stosownego info w wywiadzie jednej z gwiazdek filmu dla radia BBC Radio One. Później sam UK Official PS2 Magazine umieścił ten tytuł na swej liście 100 Most Wanted, a oni są raczej blisko źródła. Developingiem zajęło się Studio Cambridge od Sony (Medievil, Primal) - odpowiednio potraktowany temat może przynieść całkiem dobry tytuł akcji. Oficjalne info pojawi się zapewne na E3, premiera podobno pod koniec roku. [butch]

ODDWORLD STRANGER'S WRATH

Scenę Oddworld lubię i cenię z wielu względów ale jeden wydaje mi się szczególnie istotny Mam na myśli jej rozwój ktory opiera na swoistym marszu pod prąd Podczas gdy wszyscy wielcy tej branzy produkują sequel za sequelem a czas upływający między wydeniem pierwszej i drugiej części gry jest coraz częściej krótszy niz rok (co do niedawna było nie do pomyślenia), kolejne puzzle z układanki pod tytułem "Dziwaczny Świat" dostajemy rzadko Ekipa Oddworld Inhabitants dozuje nam swoj kunszt nie rozmieniając się na drobne co w dzisiejszych realiach zasługuje na szacunek Na słowa uznania nietrudno się zdobyć, jeśli uważnie przyjrzymy się kolejnym częściom serii W jej przypadku nie ma mowy o "syndromie sequela', czy jakkolwiek sobie nazwiacia zjawisko odcinania kuponow Oddworld nie wpadł w pułapkę wyświechtanego schematu, w ktorą dają się ostatnio złapać najlepsze tytuły - by wymienić choćby Tony Hawk's Underground, Jak czy Ratchet & Clank

Tymczasem w odniesieniu do Stranger's Wrath, mimo że to juz czwarta część, nie sposób mówić o jakimkolwiek "zmęczeniu materiału', a recenzenci nie załamią rąk piętnując w rubryce "minusy" najgorszą plagę dzisiejszych gier - brak zmian Dochodzi do swoistego paradoksu kiedy nowego Oddworlda trudno przed premierą sklasyfikowac gatunkowo! Fani serii, zamiast przygotować się na powtórkę z rozrywki, prześcigają się w domysłach na temat zasad rozgrywki w nowej części. Pierwsze dwa Oddworldy Abe's Exoddus i Abe's Oddysee, ukazały się na PSX-ie i stenowiły 32-bitowy hołd dla tuzów poprzedniej generacji - Another World i Flashback od Delphine Software Trzecia część, Munch's Odyssey, nawiedziła Xboxe zaraz po launchu konsoli - dokładnie 3,5 roku temu Przeniosła główną idaę rozgrywki w trójwymiar, dorzuciła garść nowych patantow, ale nie odniosła większego sukcesu Należało się spodziewać, ze developer z czasem okiełzna moc Xboxa i kolejna próba powali wszystkich na kolana Tymczasem Oddworld Stranger's Wrath wrzuca nas w ciuchy nowago bohatera, prezentuje nam nowe realia, a przede wszystkim zupełnia nowe zasady gameplayu! Zaraz po pierwszych informacjach na temat tego tytułu fani serii podzielili się na tych, którzy woleliby cos bardziej tradycyjnego, oraz na tych, którzy odmianą Dziwacznego Świata są zachwyceni...

...stranger...

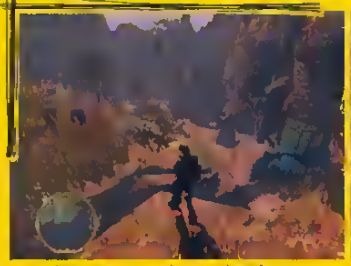
Oto i bohater Oddworld Stranger's Wreth Jest łowcą głów polującym na poszukiwanych listam gończym przestępców Nie znajduje w tym większej przyjemności - zawodam para się dla kasy Z pozoru twardziel i madafaka, w rzeczywistosci zakompleksiony i mający problemy z komunikacją ponurak Muszę przyznać, ze dawno nie miałem okazji wcielić się w tak sugestywnie prezentującego się bohatera! Scenerzyści nadeli mu odpowiedni rys psychologiczny, unikając jednak przy tym dosłowności i jednoznacznosci - co więcej, Stranger wydaje się na początku raczej nudnym i bezpłciowym haadhunterem Niemniej w kazdej kolejnej scence (tych nie ma zbyt wiele, a szkoda) z lubością obserwowałem drobne gesty ktore dokładały kolejne elementy do wizerunku włochatego łowcy Zaciśnięte zęby, gdy ktoś zwraca się doń per "nieznajomy" (czyli "stranger" właśnie) pewna urocza niezgrabność i sekret ktory poznajemy dopiero w dalszej części gry .

Doskonała konstrukcja postaci to jedno, a fenomenalnie oddany swiet gry to drugie Ten Oddworld, jak juz pewnie wiecie z zapowiedzi, wkomponowano w realia Dzikiego Zachodu Początkowo byłam nastawiony do tego rozwiązania raczej sceptycznie, bo nie do konce pasowało mi takie zróżnicowanie klimatyczne Zaserwowany nam kogel-mogel można podciągnąć pod steampunk - odmianę science-fiction w której futurystyczne wynalazki funkcjonują w stosunkowo odległej epoce historycznej (jak np w filmia "Bardzo Dziki Zachód") Tej futurystyki nie ma tu znowuz tak dużo niemniej Oddworld ma ścisle określoną, specyficzną atmosferę O sugestywności otoczki niech swiadczy fakt, ze udało się ją uzyskać nawet bez sięgania po motywy nieodłącznie, wydawałoby się związane z Dzikim Zachodem - konne pościgi, Indian czy kowbojów. Ci ostatni owszem, są, ale raczej przerysowani i groteskowi Mieszkańcy miasteczak to przedstawiciele niespotykanej dotąd w Dziwacznym Świecie rasy, przypominający wyglądem skrzyżowanie kaczki z pingwinem Tu dochodzimy do elementu który nie do końca w tym tytule zagrał, przynajmniej z perspektywy poprzednich części Rasy przedstawione w Oddworld Stranger's Wrath wydają się byc stworzone jakby na siłę, bez cheryzmy i charakteru, który miell np Mudokoni

Nie ma Mudokonów, nie ma Gabbitów, nie ma też Sligów, Scrabów i Elumów. Niemniej kilka ras znanych z poprzednich części znalazło się i tutaj.

czy Gabbity Przedstawiciali tych dwóch gatunków (oraz wielu innych) nie uświadczymy w grze Postawiono na wspomniane kaczory oraz dość schematycznych badboyów - brzydkie mordy w kowbojskich kapeluszach Szkoda Nie do końca rozumiem opory developera związane z korzystaniem z bogatego uniwersum Dziwacznego Świata

Gameplay skonstruowano w mało skomplikowany sposób Stranger zjawia się w miasteczku, po którym porusza się w sposób niemal identyczny jak bohater Red Dead Revolver - rozmawia z mieszkańcami, nabywa w sklepie przydatne gadżety i odwiedza Bounty Store, by zdobyć namiary na kolejnego przestępcę Tych jest w każdym mieście czterech - po ich sprzątnięciu Stranger zmienia miejsce pobytu i historia się powtarza Dość schematyczne, nieprawdaż? Szumnie reklamowana przez producenta technologia GameSpeak sprowadza się do tego, że po wciśnięciu X bohater zadaje pytanie a zagadnięty wieśniak odpowiada - banalne do bólu i pewnie rozbawi Cię fakt, że Oddworld Inhabitants zastrzegło sobie do tego "patentu" prawa Gadek jest tu niewiele i zazwyczaj sprowadzają się do spytania o określoną lokację lub miejsce pobytu poszukiwanego zbira Później już tylko dotarcie do celu, eksterminacja i powrót do miasta Twórcy sprytnie wybrnęli z kwestii uciążliwego backtrackingu - po walce z bossem otwiera się specjalne przejście które w kilka chwil pozwoli nam wrócić do Bounty Store po odbiór nagrody



■ Znajdujący się w rogu ekranu radar informuje nas o pozycjach wrogów i zasięgu ich wzroku Przydatna rzecz

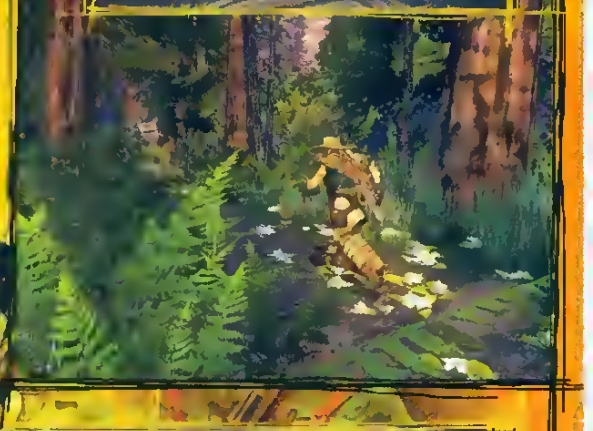
■ Nazwa miasta widniejąca na drogowskazie to tylko jeden z wielu przykładów oddworldowego humoru

...wrath...

Oddworld nie jest już grą logiczną, nawet w najmniejszym stopniu Jest strzelaniną z elementami przygodowymi Do wyboru mamy widoki FPP i TPP, ale nie można mówić o dwóch alternatywach, bo korzysta się w równej mierze z obu - podczas gdy ujęcie zza pleców pomaga przemieszczać się szybciej po okolicy, widok "z oczu" jest nieodzowny podczas walki (choć można również naparzać w TPP, tyle że bez broni) Pora na przybliżenie specyfiki starć, bo to one są najbardziej charakterystycznym elementem tego Oddworlda Stranger dysponuje dwukomorową kuszą i ma do dyspozycji 8 rodzajów amunicji Kruczek tkwi w tym, że pociski zyją Każdy naboj to małe zyjątko dysponujące określonymi właściwościami Mamy więc pajączki Bolemite unieruchamiające przeciwnika swoimi sieciami Stunkz działające w ten sam sposób, tyle że na większą ilość przeciwników, Fuzzle stanowiące "zywe miny", nokautujące rywala Thudslugi, eskplodujące Boombety, Stingbees opóźniające oponentów, Chippunks zwabiające ich w określone miejsce i wreszcie Zappflies, które służą jako standardowa, niekończąca się amunicja

Zrezygnowanie z dalszej eksploatacji Abe'a, który jest przecież jednym z najpocieszniejszych bohaterów gier wideo, było ryzykownym posunięciem. Ale w mieście jest nowy szeryf... Niemal dosłownie!

Pomijając urok umieszczonych na necigu stworków, należy wspomnieć o praktyczności samej kuszy Dzięki dwóm niezależnym komorom (każda jest obsługiwana przez jeden trigger) możemy do woli kombinować z konfiguracją magazynka - np najpierw wystrzelić Chippunka zwabiającego przeciwnika w pobliże, a następnie zneutralizować go Thudsługiem Nieszablonowy jest też sposób zbierania amunicji Owszem, można ją normalnie nabyć w sklepie, ale na początku gry raczej brakuje na to funduszy Zresztą w trakcie polowań na kolejnych zbirów uzupełnianie zapasów na bieżąco jest nieodzowne By uniknąć sytuacji, w której stoimy przed tabunem wrogów z pustym magazynkiem, należy uważnie obserwować przyrodę Każdy typ "pocisku" można znaleźć w charakterystycznym dla niego otoczeniu - w kopcu, sieci pajęczyn zawieszonych na drzewie pasiekach czy wykopanych w ziemi norach. Muszę przyznać, że już dawno motyw "zbieractwa" nie był tak mocno uzasadniony, jak właśnie w tej grze Nigdy nie byłem fanem zbierania sterty błyskotek, ale tu jestem do tego zmuszony i wcale nie narzekam - co więcej, oryginalność tego pomysłu stanowi jedną z najmocniejszych stron gry, a chłopaki z Oddworld Inhabitants mają u mnie po kuflu piwa



Sieczka na ekranie jest spora zwłaszcza w dalszej części gry Na szczęście bardzo dobrze zbalansowano rozgrywkę i frontalna wymiana ognia przynosi raczej mizerne efekty Należy chować się za przeszkodami, probować rozdzielić przeciwników, ewentualnie wybijać ich metodycznie, jednego za drugim Sprawa jest skomplikowana o tyle, że korzystniejsze od zabijania jest ogłuszanie rywali – w dalszej kolejności można ich "zassać", by potem spieniężyć łup w Bounty Store (zwłoki są warte znacznie mniej) Podobnie wygląda sprawa z bossami. Kwota ze dostarczenie łotrzyke żywego jest często kilkakrotnie wyższe niż za przywleczenie truchła Trzeba kombinować Badboye potrafią przysporzyć wielu trudności, ale, jak to zwykle bywa w takich grach, na każdego istnieje stosowny "knif" Zanim odkryjemy sposób na pokonanie rywala, możemy stracić sporo energii Na szczęście Stranger ma zdolność samoregeneracji określoną paskiem stamina - po wciśnięciu Y "wytrząsa" z siebie obrażenia Dodatkowym ułatwieniem jest możliwość zachowania stanu gry w dowolnym momencie, co pozwala uniknąć irytacji i psioczenia na zbyt wysoki poziom trudności A ten jest wyważony idealnie, pozwalając na czerpanie przyjemności z grania zarówno żółtodziobom jak i starym wyjadaczom

...oddworld...

Dziwaczny Świat zachwyca Zachwyca sugestywnością pięknem, idealnym cross-overem klimatów, a przede wszystkim spójnością i konsekwencją W tej grze nie sposób znaleźć elementy wrzucone na zasadzie "skoro engine się jeszcze nie krztusi, to umieśćmy wszystko co się da" Tu wszystko ma swoje miejsce i tworzy razem efekt sprawiający, że z zapartym tchem chłonie się kolejne przemierzane lokacje To wrażenia udaje się uzyskać niewielu grom - ostatnio np Metal Gear Solid 3, ale tam narzuconą przez twórców barierą była konwencja dżungli i względny realizm rozgrywki W przypadku Oddworld Strangar's Wrath twórcy teoretycznie nie byli niczym ograniczeni, a jednak udało im się uniknąć pokusy zbytniego nawarstwienia bajerow Zachwycają tekstury - należy się cieszyć, że gra nie ukazała się na PS2 (jak pierwotnie planowano), bo straciłeby sporo ich chropowatość i niemal namacalne "faktura" (nie mylić z bump-mappingiem!) zasługują na najwyższa słowa uznania Powala plastyczność krain Przemysłowe miasteczka z unoszącym się w powietrzu lotnym pyłem ponure wnętrza sklepow z obracającymi się leniwie skrzydłami wentylatorów, pozbawione choćby niewielkiego pierwiastka lekkości domostwa, budynki kłujące w oczy swoją topornością, trzymające się "na słowo honoru" tory kopalnianych wagonów, chybotliwe platformy i cała reszta prowizorycznych rozwiązań Dzikiego Zachodu To jedna strona medalu Drugą tworzy piękno uderzające z żywych pomników przyrody Łąki upstrzone makami i innym kwieciem, porastający skały mech, drobiny dmuchawców zawieszone gdzieś w powietrzu W pamięci zapadł mi szczególnie gęsty las i znajdujący się na jego skraju mały port rybacki z jednej strony wydzierający zielonej głuszy fragment terenu a z drugiej wbijający się klinem w przejrzystą taflę wody To naprawdę robi wrażenie Oczywiście do czasu, bo z delikatnością komornika szybko zabrałem się za odzieranie otoczenia z jego niezwykłości Wiszące na krzewie kiście winogron po zbliżeniu się doń okazały się lichymi bitmapami, trawa nie ugina się ani pod naciskiem stóp, ani przy podmuchu wiatru NPC-om poskąpiono polygonów Ale jak sam widzisz, jestem zmuszony czepiać się detali - ogólnie rzecz biorąc graficy spisali się na medal Z kolei niewiele roboty mieli dźwiękowcy, bo motywow muzycznych jest w grze jak na lekarstwo Zazwyczaj słyszymy "dzikozachodowe" brzdąkanie samotnej gitary, z rzadka uderzy cos mocniejszego (głównie przy starciach z bossami) Świetnie prezentuje się dubbing - skrzekliwe dźwięki wydawane przez pingwiny-kaczki idealnie pasują do swoich właścicieli, a zachowawczy i z lekka zdystansowany tembr głosu Strangera to po prostu część tej postaci i nie wyobrazam sobie, by mógł mówić w inny sposób

Przyznaję pierwsze wrażenie z obcowania ze Strangerem jest raczej średnie Wolne tempo i pojawiający się dość szybko schemat Zacisnąłem zęby, brnąłem dalej i muszę przyznać, ze było warto - gra rozkręca się z kazdym kolejnym pozamiatanym łotrzykiem Niektorzy podnoszą postulat że "to już nie jest Oddworld" Pozostaje mi tylko machnąć nań dłonią i uśmiechnąć się ironicznie, bo Stranger's Wrath to Oddworld pełną gębą! Specyficzne poczucie humoru (wymagana dobra znajomość języka angielskiego, bo skrzek postaci często trudno zrozumieć), znajomy klimat i świetnie zbalansowana rozgrywka Motyw z amunicją - genialny Pociski żyją własnym życiem wiercą się w komorach wydają charakterystyczne dla siebie dźwięki i co rusz zaskakują Totalnie rozwalił mnie nabój który chybił celu i leżał gdzies na ziemi Najpierw rzucił beztroskie "yo, brother , a potem w niewybrednych słowach skomentował moją strzelecką indolencję To specyficzny tytuł i nie każdemu może się spodobac, ala właśnie ze względu na specyfikę polecam go całym sercem Ja się z Nieznajomym bawiłem doskonale □

PS Europejska wersja Oddworld Stranger's Wrath ukaze się 4 marca

■ Skaczące włochate kulki to Fuzzles - by uzupełnić ich zapas, należy zdzielić je w czerep znajdującym się w lewej komorze Zappflyem

■ Gra światła docierającego do starego kanału przez wylot w suficie robi wrażenie Niektóre lokacje to prawdziwa graficzna maestria.

■ Widniejące nad przeciwnikiem gwiazdki pokazują, jak wiele dzieli go od nokautu (żółte) lub śmierci (czerwone) Gdy "zbierze" trzy w danym kolorze, Stranger może go "zassać" - żywego lub martwego.

BETA WERDYKT Kosa

PRZYGODOWA/STRZELANINA

9 8 7

8

Tytuł niezwykły i ujmujący, ale ten klimat trzeba lubić.

PLUSY

- ▲ jak zwykle czarujący Dziwaczny Świat
- ▲ "żywa amunicja", wariuje akcja
- ▲ klimaty design lokacji

MINUSY

- ▼ schematyczna
- ▼ mało charakterystyczne rasy postaci

OCENY: 1 GRACZ

W pigule

■ Piotruś-Kłamca, czyli Peter Molyneux otrzyma od królowej Elżbiety II Order Imperium Brytyjskiego za wkład w rozwój przemysłu gier. Od teraz będzie mógł stawiać honorowy tytuł OBE zaraz po nazwisku (a nie przed, jak w przypadku „sir"). Koso OBE? Hm... Piotrus był zaskoczony nie lada i trudno mu się dziwić, bo po tym jak nas wyrolował przy Fable mógł prędzej oczekiwać zesłania w jakieś mało ustronne miejsca. OK, nabijam się, ale pomijając zgrzyty dotyczące "Bajki", karierę Molyneux miał niezwykłą, hojnie rozrzucając wkoło kamienie milowe elektronicznej rozrywki. To miłe, że również osobistościom z naszej branży nadaje się ordery. [koso]

■ Fani przygodówek point'n'click (żyją jeszcze tacy?) ucieszą się na wieść o Still Life (PS2, Xbox). Jako agentka FBI Victoria McPherson Gracz będzie tropił seryjnego

mordercę przesuwając kursorem po ekranie i klikając w co bardziej podejrzane miejsca. Będzie mógł też podróżować w czasie (poszukiwany psychopata zaskakująco przypomina tego, którego złapał dziadek Vicky kilkadziesiąt lat wcześniej), przeprowadzać sekcje zwłok, zbierać przedmioty, prowadzić dialogi itd. - słowem stara dobra szkoła przygodówek. Microids (developer) obiecuje, że gra trafi na sklepowe półki w pierwszej połowie tego roku. [koso]

■ Dwa tygodnie wystarczyły nowemu Księciu Persji, aby dwukrotnie przebić swego poprzednika - PoP WW sprzedał się od czasu premiery w 1,6 mln egzemplarzy.

■ Zapowiadane w poprzednim numerze Rainbow Six 4 dostało już oficjalny tytuł - Rainbow Six: Lockdown.

■ Racer Mashed w wersji USA będzie nosił nazwę Drive to Survive.

■ Podobno nowa produkcja z serii Castlevania trafi na PS2 w tym roku.

■ Ptaszki ćwierkają, że EA planuje kolejne przygody Jamesa Bonda na PS2 i PSP w postaci shootera FPP (z możliwością współpracy obu wersji).

■ Do końca grudnia (czyli w dwa tygodnie od premiery) skośnoocy zakupili prawie 700 000 egzemplarzy MGS3: Snake Eater.

■ THQ szykuje na PS2 i GC nową grę z przygodami Scooby-Doo. Innych danych brak.

■ News z gatunku pokrzepiających. Amerykanie swoją część Winning Eleven 8 (którą my w postaci Pro Evolution Soccer 4 katujemy już od kilku miesięcy) dostaną dopiero na wiosnę. A niech mają.

■ Atari potwierdziło odejście z firmy założyciela Reflections Studios i twórcy serii Driver, Martina Edmondsona. 20 lat pracy w branży to nie w kij dmuchał.

■ Spikeout: Battle Street, kontynuacja słynnej bijatyki, ukaże się 24 marca w Japonii. O dacie europejskiej premiery póki co nic nie wiadomo.

■ Fani Splinter Cell będą mogli nabyć trzecią część gry - Chaos Theory - w limitowanej wersji. Gustowne metalowe pudełko będzie zawierało dodatkowy dysk, na którym znajdą się bonusy w postaci wywiadów, trailerów i innych materiałów wideo.

Kessen 3 PS2

Producent: KOEI **Date wydania:** LUTY (USA), EUROPA - DATA NIEZNANA

Hou hou hou! Wreszcie! Wiele lat czekaliśmy na ten prezencik, trzecią część Kessen, trzecią część gry która zrobiła niemałą furorę przy okazji narodzin Czarnulki. Po wspaniałym starcie i wysmienitej kontynuacji opartej na tematyce Epoki Trzech Królestw w Chinach, na wiele lat zapadła cisza - wiadomo było jedynie, że trzecia część będzie. Żadnych szczegółów, przybliżonych dat premiery, nic. I dopiero niedawno Koei zdecydowało się zaprezentować ten jakże wyczekiwany tytuł, przedstawić światu grę znajdującą się już w bardzo zaawansowanej fazie produkcji. Długo nie musieliśmy czekać. Japończycy dostali Kessen 3 praktycznie na Gwiazdkę, a tytuł z miejsca wzbudził głosy zachwytu. Ooość powiedzieć, że szanowany magazyn Famitsu przyznał tej grze wprost fantastyczne oceny: 37/40, 9, 9, 9, 10 od czterech recenzentów. A ja miałem zaszczyt przetestować wersję japońską, spieszę więc, by podzielić się wrażeniami.

Sena wraca do źródeł - do okresu wojen domowych w feudalnej Japonii i przed wprowadzeniem szogunatu Tokugawy, stawiając Gracza w roli doskonale wszystkim znanego Nobunagi Ody. Miłośnikom serii Onimusha będzie z pewnością nieco trudno oswoić się z tym, że głowny "zły" metkostukacz' Oni-sagi jest ukazywany w zupełnie innym świetle. Jakby mało było ciekawych, nowych doświadczeń, wspaniałe intro rozpoczynające Kessen 3 prezentuje zasadzkę w świątyni Honnoji i - zorientowani w temacie wiedzą już pewnikiem, o co chodzi - śmierć Nobunagi. Zabieg iście filmowy. Scenariusz stanowi swego rodzaju retrospekcję pokazującą, jak Oda zainicjował próbę zjednoczenia kraju. Nowa część to kolejny krok Kou Shibusawy do tego, by stworzyć niezwykłe widowisko sprawiające wrażenie interaktywnego filmu ukazującego batalię, kolejny krok łączący w sobie elementy RTS z masowym mordobiciem spod znaku Dynasty Warriors (czy raczej Samurai Warriors). Planujesz kolejne akcje, wydajesz polecenie swoim oddziałom, ale jednocześnie wygodnie przemieszczasz się pomiędzy formacjami, by sterować nimi ręcznie. Za pomocą lewej gałki kierujesz bowiem liderem całego oddziału, w czasie rzeczywistym klecisz combosy oraz odpalasz specjalne zdolności danej formacji (np. szarża kawalerii, potężna salwa z łuczników itd.) wykorzystując unikalne skille i 'czary' danego oficera, blokujesz ataki, czy wreszcie porządkujesz formację. A gdy trzeba, możesz nawet wyskoczyć na "solówkę", szalejąc swym generałem na polu bitwy. Wrażenia rodem z Samurai Warriors!

Trudno nie wspomnieć o pompatycznej muzyce i grafice - przez duże G,R,A,F,I,K oraz A. Nie ma sensu odnosić się do porównań z drugą częścią serii (o pierwszej nie wspominając) i jej płaskimi przestrzeniami, pustymi krajobrazami i grubo ciosanymi modelami postaci, bo tak można teraz o nich pisać. Po prostu jestem zachwycony tym, z jaką pieczołowitością opracowano modele wszystkich głównych oficerów (choć nawet zwykli żołnierze prezentują się wybornie). Efekty towarzyszące specjalnym skillom i atakom przywódcą niekiedy na myśl summony z Final Fantasy -- np. akcja, gdy Nobunaga wyskakuje na koniu wysoko w powietrze, co kamera ukazuje od dołu, nagle wyrastają mu wielkie czarne skrzydła, rozbrzmiewa pisk jastrzębia, a Oda ląduje z impetem na ziemi, druzgocząc przeciwników z najbliższego otoczenia. Poezja. Oczywiście do tego dochodzi uroczo płynne animacja, a z ekranu bije soczysta kolorystyka - poprzednie części wydają się być przy K3 szare, bure i ponure. Kessen 3 jeszcze się tak naprawdę nie pojawił (to tylko wersja japońska), a ja już czuję się poturbowany. Testowanie przebiegało przy głośno podkręconej wieży, stosach papierów z różnymi tłumaczeniami i naprędce instalowanymi na kompie programami pozwalającymi okiełznać wszechkrzaczkowość tego tytułu w stopniu umożliwiającym rozgrywkę. Drżące ręce szajba i rzucane pod nosem przekleństwa wyrażające irytację wynikającą z konieczności własnoręcznego "dawania se na wstrzymanie" - odrywanie się od pada, by nie popsuć sobie przyjemności z pełnego delektowania się tym tytułem. Na całe szczęście tytuł już wkrótce opuści granice KKW! [keli] □

Ocena wstępna: 9

most wanted 2005

TOP 50

▲■● Przedstawiamy Ci pięćdziesiątkę najbardziej oczekiwanych - naszym zdaniem - europejskich premier w rozpoczętym niedawno 2005 roku. Lista nie uwzględnia wszystkich tych produkcji, których pojawienie się na rynku jest niepewne, mimo że oficjalnie są w kalendarzach wydawniczych firm, jak np. Super Mario 128 czy Tomb Raider 7. □ [shiva]

1 MGS3: Snake Eater

Producent: KONAMI **Data wydania:** 25 MARZEC

Amerykanie już grają, Europejczycy jak zawsze muszą czekać. Ale takiemu tytułowi trzeba to wybaczyć. Nowe przygody Snake'a przekonują do siebie praktycznie wszystkim - mechanizmami rozgrywki, świetnie opracowanym graficznie środowiskiem, a także mniej pokręconym niż w ostatniej odsłonie scenariuszem. Fantastyczna przygoda, tym razem podana przez Kojimę w dobrze wyważony sposób. Wersja PAL da nam bonusowo m.in. nowy stopień trudności, specjalny tryb pojedynków z bossami oraz możliwość obejrzenia wszystkich wstawek filmowych. Wstępnie można już zapowiedzieć bardzo wysoką ocenę dla tej części Sake Drinkera, przepraszam - Snake Eatera.

2 Resident Evil 4

Producent: CAPCOM
Data wydania: 18 MARZEC

Sequel tylko z nazwy, bo w praktyce to zupełnie nowe spojrzenie na słynną serię. Koniec z zombia, w czwartej części nie uświadczysz już ani jednego. Są za to inne najrozmaitsze stwory, przypominające np. ogry (rewelka). Wcielając się w postać Leon S. Kennedy'ego, znanego fanom z części drugiej, przemierzymy fantastycznie opracowany (pełne 3D) świat - wioski, jeziora, zamek, jaskinie, tereny industrialne, słowem, klimatyczne cudo. Nowy przycisk "akcji" dał naszemu bohaterowi znacznie większą liczbę ruchów. Najbardziej "gorąca" w tej chwili produkcja na GC. Za miesiąc recenzja.

3 DMC3: Dante's Awakening

Producent: CAPCOM
Data wydania: 25 MARZEC

Diabeł zaplącze po raz trzeci, a producent już zapowiada, że będzie to najlepsza propozycja z gatunku hardcore gothic-action (ratunku!), jaką tylko sobie można wymarzyć. Pretendent do miana jednego z największych hitów w roku 2005. Ogromny arsenał broni, specjalny system combosów, sześć różnych stylów walki do opanowania, podrasowany engine oferujący kilka nowych efektów graficznych - jest ogromna szansa na powtórzenie sukcesu części pierwszej.

4 Gran Turismo 4

Producent: POLYPHONY
Data wydania: 25 LUTY

Jeśli w ciągu zaledwie tygodnie sprzedaje się w Japonii ponad milion egzemplarzy gry, to można przyjąć jedno z dwóch założeń albo rzucili na rynek maksymalnie głupkowatą produkcję z gatunku "symulator lakieru do włosów", albo mamy absolutnego killera. W przypadku GT4 zdecydowanie to drugie. Famitsu wrzuciło ocenę 39/40. Piękne. Mimo braku implementacji zniszczeń, mimo rezygnacji (na razie) z opcji online, mimo tego, że jest do bólu odtwórcza, wszyscy i tak już niebawem będą jeździć w najnowszą odsłonę racera Polyphony. Nie ma lepszej gry w tych klimatach – bez dwóch zdań. My widzieliśmy grę w Lipsku i oczy nam wyszły z orbit.

5 Doom III

Producent: ACTIVISION
Data wydania: 25 MARZEC

Patrząc na kalendarz wydawniczy Starego Kontynentu można odnieść nieodparte wrażenie, że dzień 25 marca 2005 będzie prawdziwym świętem dla całej rzeszy Graczy z Europy. Kolejnym zapowiadanym na ten termin hitem jest Doom 3. Wersja na Xboxa zawierać ma oryginalnego Ultimate Doom, Doom 2, a w "trójce" tryb co-operative dla 2-4 osób (split). Odpowiedzialne za port z PC Vicarious Visions (dev.) stanie, miejmy nadzieję, na wysokości zadania i obędzie się bez jakichś dużych "cięć" graficznych.

Piła

6 The Legend of Zelda GCN

Producent: NINTENDO **Data wydania:** 1 CZERWIEC

Jedno z kilku tych prawdziwie mocno i bezustannie migoczących świetelek na horyzoncie posiadaczy Cube'ów Nintendo przygotowuje powrót serii do klimatów znanych bardziej z Ocarina of Time (N64), aniżeli poprzedniej tego typu produkcji na Kostkę, czyli The Wind Waker Prześliczna grafika, utrzymana w nieco innej, bardziej realistycznej od tej ostatniej produkcji konwencji, dynamiczna praca kamery (przedstawienie akcji z różnych ujęć) i wkręcająca fabuła Oby gra ukazała się zgodnie z planem.

7 Tekken 5

Producent: NAMCO **Data wydania:** 2005

Piąta już odsłona słynnej serii poszła w bardzo dobrym kierunku, co potwierdzają nie tylko branżowi dziennikarze, ale przede wszystkim sami fani. Całkowicie nowy engine graficzny ma zadecydować o tym, iż będzie to najlepiej wyglądająca bijatyka w całej bibliotece tego gatunku na PS2. Trzy nowe postacie, interaktywne areny, bonusowa mini-gra z gatunku action-adventure, możliwość ingerencji w wygląd zawodników (okulary, kostiumy itd.) - to tylko część atrakcji przygotowywanych przez Namco. Resztę slangowego bełkotu przekaże Wam Mashter w kąciku.

8 GTA: San Andreas

Producent: ROCKSTAR
Data wydania: 10 CZERWIEC

W opinii ogromnej liczby Graczy zdecydowanie najlepsza gra roku 2004 na PS2. Nieprawdopodobnie rozbudowana, przemyślana w każdym najdrobniejszym szczególe, swego rodzaju dzieło sztuki w branży gier wideo. Największy zarzut, czyli szarpnięcia animacji i dorysowywanie się obiektów, powinny w wersji na Xboxa zostać bez większych przeszkód zlikwidowana Do tego dochodzi podbita rozdzielczość tekstur, wyższa rozdzielka obrazu i ogólnie lepsza prezentacja od strony stricte technicznej.

9 Jade Empire

Producent: MICROSOFT/BIOWARE
Data wydania: 2005

Kolejny erpeg (ale w konwencji bijatyki) od Biowara (dev.), przypominający stylem poprzednią produkcję tej firmy, Knights of the Old Republic, tyle że tym razem rozgrywający się nie w świecie Star Wars, a w realiach starożytnych Chin Jade Empire to nie tylko przepiękna grafika, ale również znakomity system walki Przygodę zaczniemy jako uczeń Mastera Li, a w miarę postępów w rozgrywce poznamy m.in, kilka sztuk walki, poszerzając swoje umiejętności wojownika i stając się po pewnym czasie żywą legendą. Gra jest lepsza niż można było przypuszczać - takie są pierwsze sygnały

10 Final Fantasy XII

Producent: SQUARE ENIX
Data wydania: 2005

Wraz z dwunastym Finałem czeka nas nie tylko nowa, wciągająca fabuła, lecz również oryginalny sposób prowadzenia rozgrywki FF12 w pewnym sensie będzie symulować zabawę online, wprowadzając m.in. starcia rozgrywane bezpośrednio z marszu oraz specyficzny sposób toczenia rozmów z napotkanymi postaciami Dostaniemy tu również sprawdzony system zawodów oraz równie znajomą krainę Ivalice, zamieszkałą przez szereg charakterystycznych ras. Podobno ma być mrocznie, a na pewno średniowiecznie.

11 Forza Motorsport

Producent: MICROSOFT
Data wydania: 27 LUTY

W zasadzie jedyny godny konkurent dla Gran Turismo 4, choć nie ma też co ukrywać, że mimo kilku zasadniczo lepszych elementów (np. implementacja systemu zniszczeń, tryb rozgrywki online) nie ma zbyt dużych szans na to, by zdetronizować serię Polyphony. Ponad dwieście licencjonowanych samochodów, dobrze wyważony model jazdy, efektowna grafika (zwłaszcza otoczenia) - to największe atuty Forzy. I jeśli tylko - obok dobrze wykonanej, rzemieślniczej roboty, bo to pewnik - znajdzie się w niej choć odrobina artyzmu, będziemy mieli hit.

12 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory

Producent: UBISOFT
Data wydania: 25 MARZEC

Seria zapoczątkowana swego czasu na Xboxie ma się coraz lepiej, a Chaos Theory to zdecydowanie jeden z najbardziej gorących multiplatformowych kąsków, jakie w I kwartale 2005 trafią na rynek. Sam Fisher w swojej trzeciej przygodzie porusza się w znacznie ładniejszym środowisku (m.in. nocą na plaży, z niesamowicie opracowaną wodą), co zawdzięcza całkowicie nowemu silnikowi graficznemu. Doszły alternatywne ścieżki, co-op w trybie stealth (infiltracja w dwie osoby), masa broni i nowe ruchy. Xbox ponadto ma dostać tryb gry online.

13 God of War

Producent: SONY
Data wydania: 2005

Rozgrywająca się w świecie greckiej mitologii produkcja Sony ma zadatki na to, by jej premiera stała się jednym z ciekawszych wydarzeń w 2005 Oczywiście trudno mówić o pewnym sukcesie, ale w zapowiedziach wypada znakomicie, utrzymana trochę w klimatach Devil May Cry, trochę w tych z Castlevanii, zapewni przede wszystkim sporo doskonale opracowanych walk i duże tereny do eksploracji "Bóg wojny" to również śliczna oprawa audio-wizualna, prawdziwy pokaz możliwości, jakie drzemią jeszcze w PS2.

UNITED COMPUTERS SERVICE

NOWY ADRES !!!
UNITED COMPUTERS SERVICE
WYSZYŃSKIEGO 12 94-042 ŁÓDŹ

(0-42) 689 87 87
E-MAIL: UCS@UCS.W.PL

HURT - DETAL
WWW.UCS.W.PL
KUPNO - SPRZEDAŻ
RATY

SONY PlayStation,PS2
Microsoft XBOX
SEGA Dreamcast
Nintendo GAME BOY ADVANCE
Nintendo GAMECUBE

GRY - AKCESORIA - MODERNIZACJE - SERWIS

KOMPUTERY PC
ZESTAWY KONFIGUROWANE "NA ŻYCZENIE"
PODZESPOŁY, PERYFERIA, OPROGRAMOWANIE
USŁUGI
NAPRAWY I MODERNIZACJE, INSTALCJE SIECI

CENY PODLEGAJĄ NEGOCJACJI !

NAJLEPSZE CENY W POLSCE !!!

SONY PSOne + modchip	299
SONY PlayStation2 (v10)	699
SONY PlayStation2 (v10) + RIPPER3 (divx + mp3)	799
SONY MEMORY CARD 8MB	89
MS XBOX	690
MS XBOX + EVOX (chip + soft)	790
MS XBOX + EVOX (chip + soft) + HDD 80GB	990
GAMEBOY ADVANCE SP	439
Wymiana głowicy opt czytnika DVD w Ps2	199

GRY VIDEO I ELEKTRONICZNE SYSTEMY ROZRYWKI TO NIE TYLKO NASZA PRACA. TO TAKŻE NASZA PASJA I HOBBY. WIEMY O NICH WSZYSTKO ! ZAPRASZAMY !

14 Oddworld Stranger's Wrath

Producent: EA **Data wydania:** 4 MARZEC

Tytułowy Stranger to główny bohater najnowszej części przygód ze świata Oddworld. Gra, która oferować będzie widoki TPP oraz FPP, zbudowana jest na zupełnie nowym silniku graficznym, dającym dużo większe możliwości przede wszystkim pod kątem rozbudowanych walk (zgodnie z obecną modą: nowością będzie "żywa" amunicja!), a także oferującym przepiękne, bajkowe wręcz scenerie. Mamy zatem utrzymane w westernowym stylu wioski, gęste lasy, są też np. różnego rodzaju industrialne kompleksy. Wygląda cudnie.

15 StarCraft: Ghost

Producent: BLIZZARD **Data wydania:** CZERWIEC

Zgodnie z wcześniejszymi przypuszczeniami produkcja Blizzarda ciągle się opóźnia. To taka swoista wizytówka tej firmy, znana doskonale użytkownikom PC - nigdy nie wypuszczą gry, dopóki nie będzie dopracowana w każdym najdrobniejszym szczególe. To perfekcjoniści. Można być dzięki temu w stu procentach pewnym, że w momencie premiery otrzymamy rewelacyjną grę. Masa elementów stealth, dużo akcji, sporo strzelania, a wszystko w klimatycznej otoczce świata StarCraft znanej z pecetowego RTS-a pod tym właśnie tytułem. Wydajcie to wreszcie!

16 Killer 7

Producent: CAPCOM
Data: 1 KWIECIEŃ

Prawda, że brzydki? Co? Powyższy shot. Nie zrażające się! To zdecydowanie najbardziej oryginalna (a przy tym tak wyczekiwana) gra, jaka ukaże się w 2005 roku. Innowacyjne podejście do tematu od strony graficznej (niesamowicie prosta, ale też przez to wyrazista komiksowa kreska) i oryginalny wątek fabularny (tytułowe siedem osobowości, w jakie może zamienić się bohater). Produkcja na pograniczu sztuki, coś więcej niż tandetne fabryczne masówki zalewające dziś rynek. Pozostaje mieć nadzieje, że spełni wszystkie pokładane w niej oczekiwania.

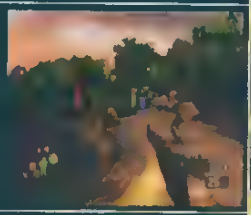
17 Dragon Quest VIII

Producent: SQUARE ENIX **Data wydania:** 2005

Dla Japończyków jest to bez wątpienia najpopularniejsza seria gier - i to nie bez powodu. Zajmująca fabuła za sporą dawką humoru, olbrzymi świat do eksploracji oraz przygoda ciągnąca się nawet ponad 100 godzin to jej najważniejsze atuty, które z całą pewnością ujrzymy również w ósmej odsłonie. Zobaczymy tu również - po raz pierwszy zresztą - podmalowaną do obecnych standardów 3D oprawę graficzną, która na pewno przysporzy nowych fanów tej najstarszej konsolowej serii RPG

18 Brothers in Arms

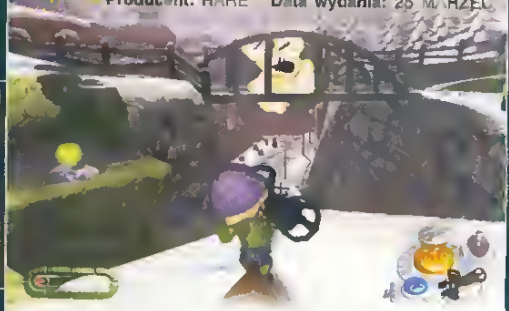
Producent: UBISOFT **Data:** 25 LUTY



Gra określana jako udane połączenie serii Rainbow Six (kwestie taktyczne) oraz dowolnej strzelaniny FPP (akcja) z domieszką elementów z Full Spectrum Warrior (choćby ta charakterystyczna ikona nad głowami żołnierzy). Wszystko rozgrywa się w czasie rzeczywistym, ale jako dowódca całego teamu musisz też wydawać polecenia członkom drużyny: gdzie mają pójść i co zrobić. Odpada tu całkowicie zabawa typu "biegnij, strzelaj" Zapowiada się niezwykle ciekawie, akcję umiejscowiono w czasie II wojny światowej.

19 Conker: Live and Reloaded

Producent: RARE **Data wydania:** 25 MARZEC



Klasyk, prawdziwy mega hit, żywa po dziś dzień legenda. Jakby nie nazwać Conkera z N64, to jedno jest pewne - nie tylko fani tego sympatycznego zwierzaka od dawien dawna ostrzą sobie zębki na kontynuację. Urzeka przede wszystkim kapitalne opracowanie od strony czysto technicznej: niesamowita rozdzielczość tekstur, ogromna ich liczba, a do tego niezwykła różnorodność światów. Jak będzie w temacie samej grywalności, przekonamy się już pod koniec marca (demo przeciętne), ale bądź co bądź w Rare zawsze trzeba wierzyć. No i ten tryb online

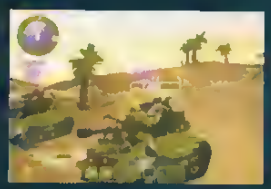
20 Star Wars: Republic Commando

Producent: LUCASARTS
Data: 4 MARZEC

Strzelanina FPP utrzymana w klimatach Gwiezdnych Wojen, zbudowana po pierwsze w oparciu o lokacje, po drugie z udziałem bohaterów prosto z nadchodzącego w maju trzeciego epizodu ("Star Wars. Episode III"). Współpraca z serwisem Xbox Live, a więc rozgrywka online (klasycznie deathmatch solo i w teamach, CTF) Sporo ciekawie zaprojektowanych broni, piętnaście rozbudowanych, bez zarzutu technicznie opracowanych poziomów.

21 Advance Wars: Under Fire

Producent: NINTENDO **Data:** 1 CZERWIEC



Hit z przenośnej kieszonsolki GBA w swojej "dorosłej" formie Ale już nie jako strategia - grze zdecydowanie bliżej do strzelaniny, w której akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym. Przyjmujemy kontrolę nad oddziałem (w stylu rasowych RTS-ów, zaznaczając jednostki i przełączając się między nimi w dowolnej chwili) składającym się z maksymalnie ośmiu jednostek. Jedyne, co można na razie tej produkcji zarzucić, to nie najwyższych lotów oprawa graficzna. Z całą pewnością skutecznie zadziała jednak magia tytułu.

22 Pariah

Producent: DIGITAL EXTREMES **Data:** 2005

To może być jedna z bardziej udanych produkcji w tym roku. Pariah, o czym się powszechnie w konsolowym światku nie mówiło, z uwagi na zaprezentowanie wyłącznie wersji PC, została jednym z większych odkryć ubiegłorocznych targów GSL/EGN w Londynie. Grafika (zwłaszcza na Xboxie) jest tu doprawdy niesamowita, wręcz bajeczna, ale nie ma co się dziwić - grę tworzy ekipa od Unreala. Gatunkowo FPS z elementami przygodowymi (scenariusz napisany został przez scenarzystów z Hollywood) utrzymany w futurystycznych klimatach.

23 Phantom Dust

Producent: MICROSOFT **Data:** 2005

Interesująca nie tylko z uwagi na dobrze zapowiadający się tryb online na serwerach Xbox Live (maksymalnie 4 Graczy; co-op i deathmatch), ale również z uwagi na ponad... dwieście misji w przypadku singla. Jeszcze lepiej wygląda liczba rozmaitych umiejętności w walce, jakich można nauczyć się m.in. od napotykanych NPC w trakcie zabawy - tych jest prawie trzysta. Kamera TPP i niezła oprawa wizualna wielkiego wrażenia nie robią, natomiast "robi" interaktywność otoczenia, bo wiele elementów będzie można elegancko zniszczyć.

24 Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

Producent: MIDWAY **Data:** 22 LUTY

Nie lada gratka dla wszystkich miłośników świata Unreal. To właśnie głównie dla nich przygotowano czternastkę znanych z pierwszej części postaci, ale istotą "dwójki" będą na pewno oryginalne akrobacje, jakie można nimi teraz wykonywać, pojazdy, dodatkowy widok z perspektywy TPP, walka wręcz, a także - czy może nawet przede wszystkim - rozgrywka multiplayer na serwerach Xbox Live Co warte podkreślenia: UC2 jest pierwszym tytułem z serii zaprojektowanym od samego początku do końca z myślą o konsoli.

25 Viewtiful Joe 2

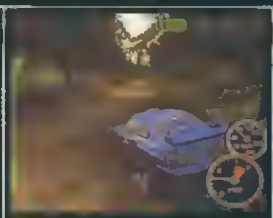
Producent: CAPCOM, **Data:** 1 KWIECIEN

Rzemieślnicza, wykonana bez zastrzeżeń robota ekipy Capcomu, w dodatku bazująca na świetnym pomyśle. Ten oldschoolowy platformer 2D opiera się w ogromnej większości na mechanizmach rozgrywki z części pierwszej (typowy sequel), nie wykazując praktycznie żadnych innowacji, ale ma w sobie to specyficzne "coś".

26 Enthusia: PR

Producent: KONAMI
Data: 2005

Uboższy krewny Gran Turismo 4 i Forza Motorsport, a jednak mimo wszystko pozycja godna odnotowania. Stoi za nią Manabu Akita, pracujący wcześniej m. in. przy Rage Racer oraz Dance Dance Revolution. Ambicją tego pana stało się stworzenie jak najbardziej realistycznego symulatora. Zapowiadana jest implementacja różnych stylów jazdy oraz specjalny Virtual Gravity System (wyświetlany na ekranie system pomocy, która pomaga nauczyć się meandrów najbardziej optymalnej jazdy, np. działania sił odśrodkowych na zakrętach).



27 Sega Rally 2005

Producent: SEGA
Data: 2005

Nieoficjalnie znana również pod tytułem Sega Rally 3. Część pierwsza nadal jest małym mistrzostwem świata w dziedzinie wyścigów arcade, więc pozostaje mieć nadzieję, że twórcy pójdą właśnie w kierunku klimatu i miodu znanego z "jedynki". Z drugiej strony, producentem jest Jun "Drift Bomber" Taniguchi (ten od "dwójki"), więc tak naprawdę gra jest wielką niewiadomą. Pewne jest to, że tytuł powstaje specjalnie z myślą o [illegible] PS2, a nowością w serii będzie generowanie losowo przez konsolę OS-ów i warunków panujących na trasie.

28 Kingdom Hearts 2

Producent: SQUARE ENIX
Data: 2005

Drugie spotkanie bohaterów serii Final Fantasy z postaciami z kreskówek Disneya przedstawiać będzie kolejną przygodę młodego Sory w świecie gier i baśni, choć - jak zapowiadają twórcy - znacznie mroczniejszą od poprzedniej. Ponownie będziemy mieli do czynienia ze zręcznościową rozgrywką z elementami platformówki, choć KH2 to również, a nawet przede wszystkim, RPG. Spragnieni fani mogą tymczasem zapoznać się z wydanym na GBA Chain of Memories, stanowiącym łącznik pomiędzy obiema częściami z PS2.

29 Star Fox: Assault

Producent: NINTENDO
Data: 2005

Gra w pojawi się w kraju hamburgera już 14 lutego, data wersji PAL pozostaje nieznana. Fox McCloud i trójka pozostałych członków słynnego od czasów SNES-a teamu ponownie łączy swoje siły. Mnóstwo strzelania (rocket launchery "robią"), efektowne pojazdy (zwłaszcza tanki), no i oczywiście multi dla 4 Graczy na podzielonym ekranie

30 Area 51

Producent: MIDWAY
Data: 2005

Oczko niżej inna produkcja z kosmitami w roli głównej, w tym przypadku bazująca w dużej mierze na miłach słynnej wojskowej bazy w Nevadzie. Niezła grafika, szybka, dynamiczna rozgrywka, możliwość strzelania z dwóch broni jednocześnie (wzorem np. Halo 2). Wielkim tego gatunku nie zagrozi, ale z przyjemnością postrzelamy.

31 Destroy All Humans!

Producent: THQ **Data:** 25 MARZEC

Inwazja kosmitów na Ziemię nie jest na pewno oryginalnym pomysłem, ale z drugiej strony zawsze budzi - przynajmniej przez moment - żywe zainteresowanie. Wcielając się w rolę Crypto, obcego żołnierza, który musi przygotować dobry grunt pod późniejszą inwazję, za zadanie będziemy mieć przejęcie kontroli nad rasą ludzką. Kosmiczne (dosłownie) pukawki, lewitowanie w powietrzu, hipnoza - to tylko część możliwości. Wygląda zabawnie. W DAH mieliśmy okazję zagrać na targach w Lipsku, ale albo była to bardzo wczesna wersja - na tyle wczesna, że nie dało się prawie nic zrobić - albo gra jest na tyle rozbudowana i ciężka, że nie sposób do niej siąść z biegu i zorientować się "jak to się je".

32 Medal Of Honor: Dogs Of War

Producent: EA **Data:** 18 MARZEC

W przypadku serii MoH taśmociąg EA dostarczał nam jak dotąd produkcji na najwyższym poziomie, więc wierzymy, że nie inaczej będzie z Dogs of War. Akcja ma miejsce w Europie w roku 1942. Do gry mają zostać przeniesione realne lokacje, dostępnych będzie również prawie czterdzieści różnych broni z tamtego okresu.

33 Project: Snowblind

Producent: EIDOS **Data:** 25 LUTY

Kolejny "szuter" FPP, a przy tym niezwykle efektownie wykonany. Przekonuje do siebie zwłaszcza niesamowitą dynamiką rozgrywki oraz kilkoma ciekawymi (mocno futurystycznymi) rozwiązaniami typu termooptyczny kamuflaż, zwalnianie czasu czy też wykrywanie przez ściany pozycji ruchomych jednostek

Polecany sklep wysyłkowy: WWW.starlite.com.pl

Ul.Minkusa 6 45-508 Opole

Sprawdź Ceny !!

529,-

Bezpłatna wysyłka na terenie Polski
100% Gwarancji
Nieprawdopodobnie
Dostawa do domu w 24
Wysyłkowa wymiana gier
Sprawdź naszą ofertę

149,- 149,- 149,- 149,-

298,-

899,-

Wymiana Gier

Tel:(077) 45-40-323 Kom:0601-963-444

34 Rainbow Six: Lockdown

Producent: UBISOFT
Data: 11 MARZEC

Czwarta już część "tęczowej szóstki" to m.in. zmiany w fabule (to nas teraz ścigają) i większy indywidualizm każdego z członków teamu (przedstawione pełne życiorysy). Wyposażenie naszej grupy będziemy mogli dobierać (ze wszystkimi detalami) przed rozpoczęciem każdej misji. Do tego trochę podciągnięta oprawa graficzna i tryb online dla maksymalnie 16 osób.

35 Hitman: Blood Money

Producent: EIDOS
Data: 2005

Agent 47 wraca do gry. Członkowie agencji, dla której pracuje (ICA) są sukcesywnie zabijani. Nasz bohater podejrzewa o to zbrodnie jedną z wielkich amerykańskich organizacji. Przewidując, że może być kolejnym ich celem, bierze sprawy w swoje ręce. Developer obiecuje w czwartej części serii głównie poprawiony engine (grafika) oraz postawienie na większą swobodę działań.

36 Far Cry Instincts

Producent: UBISOFT
Data: 25 MARZEC, 2005

Ten port z peceta jest już w produkcji blisko rok i powinien trafić do posiadaczy PS2 oraz X-ów pod koniec pierwszego kwartału br. Wersja na GC wciąż figuruje w kalendarzu wydawniczym Ubisoftu (bez konkretnej daty), ale nie ma stuprocentowej pewności, że zostanie wrzucona na rynek. Grafika, dużo elementów przygodowych – to szczególnie zapowiada się w FCI interesująco.

37 Tenchu: Fatal Shadows

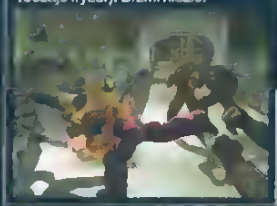
Producent: SEGA
Data: 2005

Umiejscowione w dawnej Japonii Fatal Shadows zaoferuje nam dwie grywalne postacie cichych zabójców, Ayamę oraz Rin, a akcja rozgrywać się będzie zaraz po wydarzeniach opowiedzianych w pierwszym Tenchu na PSX-a. Jeszcze większy nacisk na elementy stealth i wyjątkowo dużo, nawet jak na tę serię, krwi. Ostra rzeź w całkiem niezłej oprawie.

38 Spikeout: Battle Street

Producent: SEGA
Data: 2005

Pamiętacie szumne zapowiedzi, że ów tytuł ma szansę pojawić się na konsoli Dreamcast? Minęło już tyle lat, a gra nie dosyć, że nie pojawiła się na konsoli Segi, to nie pojawiła się na żadnej z silniejszych konsol obecnej generacji. Na szczęście Bill poemarował i... Na tę pozycję z ulgą możemy czekać powinni przede wszystkim wszyscy posiadacze Xbox Live!, Spikeout zdaje się bowiem stawiać głównie na rozgrywkę online. Walka w trybach co-op, ale też klasyczna obijanie sobie gęby 'każdy na każdego', rankingi, opcja ściągania dodatków (np. nowe tatuaże, ubrania, rodzaje fryzur). Brzmi nieźle.



39 NBA Street V3

Producent: EA
Data: 15 LUTY

Będzie cała masa sprawdzonych wcześniej patentów, na czele z efektownymi Gamebreakerami, będą prawdziwe boiska do gry w kosza, m.in. z ulic Nowego Jorku oraz Kalifornii, poprawiona grafika, no i nowy system czasania trików nazwany przez twórców Trick Stick (kombinacja przycisków turbo z ruchami prawej gałki analogu). Playtest w numerze.

40 TimeSplitters Future Perfect

Producent: EA
Data: 4 MARZEC

Jak zawsze trochę "niepoważny" komiksowy styl, duża dynamika rozgrywki i mocno specyficzny klimat (różnorodność epizodów robi swoje). Zwiększono wyraźnie interaktywność otoczenia, dorzucono kilka nowych broni, a mapy są teraz nieco większe (przybyło kilka w trybach multi). Bez rewelacji, ale sequel solidny.

41 Midnight Club 3: Dub Edition

Producent: ROCKSTAR
Data: 25 LUTY

Według kalendarza wydawniczego na Europę wyścigi firmy Rockstar mają trafić na rynek dokładnie w tym samym dniu co Gran Turismo 4. Z drugiej strony, mimo zbieżności gatunku, celują w kompletnie innego odbiorcę - miłośnika pojęcia pure arcade. Ten pełną gębą zręcznościowy racer powinien również zainteresować wszystkich lubiących się w rozgrywkach online, bo przecież "dwójka" to już jeden z klasyków zabawy w Sieci jeśli chodzi o konsolę PS2. Nowy engine, poprawiona fizyka licencjonowanych aut (będą też motocykle) - zapowiada się nieźle.

42 NARC

Producent: MIDWAY
Data: 2005

Gra jest interesująca z uwagi na temat - świat dragów i walki gangów rozprowadzających je na ulicach. Ciekawostką jest to, że kilka dostępnych w grze narkotyków będzie można zażyć, a te zadziałają na naszego bohatera (a w zasadzie dwójkę postaci, którymi będzie można sterować) na zasadzie power-upów, zwiększając np. siłę i wytrzymałość. Prosta grafika, kamera TPP - tu bez fajerwerków. W oczekiwaniu na kolejną GTA, produkt Midway może być do pogrania. Czy coś więcej, to trudno na razie wyrokować.

43 Donkey Konga: Jungle Beat

Producent: NINTENDO
Data: 11 LUTY

Tym razem nie od Namco, ale prosto z jednego ze swoich wewnętrznych oddziałów developerskich - Nintendo proponuje nowego platformera utrzymanego w konwencji 2D. Produkcja ta nie ma zatem praktycznie nic wspólnego z Donkey Konga, która była grą muzyczną, poza jednym - wykorzystamy znany z niej kontroler. Za pomocą uderzeń w bębenki sterować będziemy postacią głównego bohatera, np. uderzając w oba naraz - ten wykona skok, natomiast po stuknięciu w lewy Donkey pójdzie w lewo itd. Przesadnie prosta grafika, ciekawy pomysł.

44 Ace Combat 5: The Unsung War

Producent: NAMCO
Data: 18 LUTY

Nadal czekamy na premierę wersji europejskiej, ale jednego można być pewnym w stu procentach - warto w to zagrać. Z doczepioną metką "najlepsza podniebna gra akcji na PS2" sprzedaje się w kraju hamburgera zadziwiająco dobrze, biorąc pod uwagę mało popularny gatunek. Podobne może być u nas. Znakomita grafika, niesamowicie realistycznie opracowany dźwięk i gameplay.

45 FIFA Street

Producent: EA
Data: 11 MARZEC

W do bólu arcade'owej propozycji EA Big zagramy w piłkę kopaną "czterech na czterech". Podobnie jak np. w koszykarskiej serii NBA Street, tak i tu istotą zabawy będzie ładowanie combosów, efektowne zwody, a co za tym idzie - nabijanie paska Gamebreakera, a następnie odpalenie specjala. Playtest w bieżącym numerze PE.

46 Shadow of Rome

Producent: CAPCOM
Data: 18 LUTY

Akcja mało której gry umiejscowiona została w 48 roku przed narodzeniem Chrystusa (p.n.e.). Cesarstwo Rzymskie, w którym zapanował wielki chaos po tym, jak ktoś zamordował samego Juliusza Cezara. Hasło 'mieszanka elementów stealth i akcji' brzmi z ust producenta tak samo groźnie, co nieco śmiesznie. Tak naprawdę główny nacisk położono w Shadow of Rome na rozmaite walki, przypominające - przynajmniej w założeniach - historyczne pojedynki gladiatorów. Będą wyścigi rydwanów, dwójka bohaterów i, miejmy nadzieję, niezła przygoda.

47 Wanda and The Colossus

Producent: SONY
Data: IV KWARTAŁ

Produkcja prosto od japońskiego oddziału Sony, o której tak naprawdę niewiele na razie wiadomo. Nieoficjalny sequel znakomitego ICO, a więc mocno ponadczasowej gry "z duszą", jednak przy okazji z bardzo kiepskimi wynikami sprzedaży. Trudno zgadywać, co z tego urośnie, ale trzymamy kciuki.

48 Mario Power Tennis

Producent: NINTENDO
Data: 25 LUTY

W Stanach (wydana 8 listopada) uznana została w ogromnej większości plebiscytów za najlepszy multiplayerowy tytuł na Cube'a w całym 2004 roku. Znakomite, zręcznościowe podejście do tematyki tenisa, choć tak naprawdę można zapytać, czy to na pewno jest jeszcze tenis. Specyficzne dla każdej postaci Nintendo power-upy, świetne tryby rozgrywki, proste sterowanie, masa miodu firmowanego znakiem Big N - na to właśnie wszyscy czekamy.

49 Fire Emblem

Producent: NINTENDO
Data: 2005

Jedna z ciekawszych serii z czasów starszych platform Ninny, znana również bardzo dobrze posiadaczom GBA. W wersji na Kostkę grafika poszła w kierunku 3D (polygonalne mapy i postacie), bazując jednak na klasycznych mechanizmach rozgrywki z tej przenośnej konsolki. Strategia (RPG-style) dla specyficznej grupy odbiorców.

50 Mario Party 6

Producent: NINTENDO
Data: 18 MARZEC

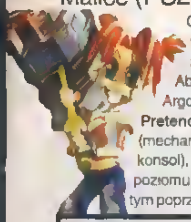
W myśl stosowanej od lat polityki Nintendo, najpierw bawią się Gracze z USA, a dopiero później Stary Kontynent. W ten sposób mamy kolejny tytuł, który trafi na do Europy z ponad 3-miesięcznym opóźnieniem. Niezły pomysł ze zmieniającą się porą dnia i nocy wprowadził dodatkowo do serii trochę potrzebnego świeżego oddechu. Podobnie ma się sprawa z mikrofonem dołączanym do MP6 (komendy głosowe w niektórych gierkach).

Piła

2004 bez szablonu

Największe rozczarowanie

Malice (PS2, Xbox; Argonaut)



Gra będąca w developingu tyle lat nie miała prawa być taką kaszką. A schrzaniono tu właściwie wszystko - oglądać się nie chce, grać się nie da. Pozycja maksymalnie wykręcona, ale trudno się zorientować o co tu naprawdę chodzi. Dziwna bohaterka, dziwni przeciwnicy, dziwne realia. Abstrakcja bije z każdego elementu tej gry! Niestety, efekt końcowy nie jest wart tknięcia kijem. Zresztą Argonaut sporo zapłacił za ten "wybryk" - przestało istnieć.

Pretendenci: W przypadkowej kolejności: Mafia (spodziewaliśmy się więcej), Syphon Filter: Omega Strain (mechanizmy z PSX-a w podbitej rozdzielczości to nie jest to, czego oczekujemy od tytułów na obecną generację konsol), Conflict: Vietnam (tu z kolei schemat zabawy na pustyni nie sprawdził się w dżungli), Silent Hill 4 (do poziomu genialnej "dwójki" nie miała szans się zbliżyć). Wymieniać można by tu jeszcze wiele tytułów, ale na tym poprzestańmy. I życzmy sobie, by za rok ta rubryka zniknęła z zestawienia.

Najlepsza reklama 'papierowa'

Ratchet & Clank 3 (PS2, SCEE)

Sega, tak jak w grach, tak w reklamach spuściła z tonu. Era naprawdę śmiesznych reklam Segi chyba minęła. Wygrał "Ratchet na strzelnicy", zaraz przed reklamą sieci sprzedaży Game Crazy (slogen reklamowy: Wypróbuj grę zanim kupisz).

Najbardziej kontrowersyjna gra

Richard Burns Rally (PS2, Xbox; Warthog)

Właściwie nie tyle sama gra jest kontrowersyjna, co podejście do niej środowiska Graczy. Wszak powszechnie przyjęty pogląd mówi, że pozycja konsolowa powinna bawić nawet jeśli jest wymagająca. Tymczasem Richard Burns Rally denerwuje, wkurza, irytuje i wiele osób odrzuca już po kilku minutach grania. Rozbieżność ocen na internetowych site'ach (od 5/10 do 9/10, a w Polsce nawet noty makaymalne!) wynikała nie tyle z rozbieżności kontynentalnych (jak np. w przypadku Maddena, NFL), ale przede wszystkim z indywidualnego feelingu płynącego z tego tytułu. Twórcy reklamują swoje dzieło jako "pierwszy w historii prawdziwy symulator rajdowy" i nie sposób nie podpisać się pod tym obiema rękami. Ta gra nie wybacza choćby najdrobniejszego błędu. To nie jest tytuł, który można odpalić w niedzielne popołudnie i miło spędzić czas. Ale też trudno sobie wyobrazić bardziej określoną niszę od tej, w której znajduje się Richard Burns Rally.

Pretendenci: Drugie miejsce zajął Dnv3r i tu rozbieżności wśród Graczy były już bardziej tradycyjne. Ot, kwestia gustu. Wiele osób nie potrafiło przekonać się do tego tytułu na skutek licznych bugów. Inne z kolei zaakceptowały je dzięki czemu mogły chłonąć naprawdę nietuzinkowy klimat tej pozycji. Trzecia lokata przypadła Outrun 2. W tym przypadku widać rozdźwięk między oldskulem i obecnymi standardami. Jeśli ktoś już w O2 gra, to starzy wyjadacze (choć i to nie jest regułą). Trzeba lubić nie tylko arcade, ale i sposób w jaki Sega podała sequel kultowego tytułu.

Najmilsze zaskoczenie

Chronicles of Riddick (Xbox; Starbreeze)

Miało być dobrze, ale efekt końcowy twórców Starbreeze przeszedł nasze najśmielsze oczekiwania. Żółtodziób w branży stworzył najładniejszą grę FPP na konsole! A za cudowną grafiką szły również inne czynniki, które w pełni usprawiedliwiają zwycięstwo Riddicka w tej kategorii. Choćby ciężki klimat, nieźle skonstruowany scenariusz i udane wplecenie elementów przygodowych. To że nie oczekiwaliśmy po tym tytule zbyt wiele wynikało również z udostępnionych wcześniej materiałów prasowych. Zapowiadało się, owszem, solidnie, ale nic poza tym. Więcej takich niespodzianek!

Pretendenci: James Bond 007: Everything or Nothing. W tym przypadku również trudno było sądzić, że będzie aż tak dobrze.

Najgorsze wykorzystanie znanej licencji

Fight Club (PS2, Xbox; Genuine Games)

Trudno o bardziej spektakularne schrzanienie genialnego tematu. Film inspirował, gra rowniez... ale do skoku z balkonu. Choć konwencja była oczywista (bo niby co, RPG?), tak jej przeniesienie na konsole stanowi idealny przykład na to, jak nie należy robić gier. Jedną z największych tajemnic wszechświata pozostaje fakt, iż na targach w Londynie Fight Club strasznie spodobał się Myszaqowi. A przecież aż tyle „press-packów" nie wyplł.

Pretendenci. Było kilka mniej lub bardziej nieudanych pozycji, ale generalnie rok 2004 potwierdził obowiązującą od niedawna prawidłowość, że na licencji można robić naprawdę udane gry.

Najlepsze wykorzystanie znanej licencji

007: Everything or Nothing (PS2, Xbox, GC, EA)

Pozomy mezalians gatunków (przygodówka, strzelanka, skradanka, wyścig...) udał się doskonale! Licencje obowiązuje wprawdzie tylko w odniesieniu do wiecznie wstrząśniętego, ale nie zmieszanego agenta, nie zas kinowego obrazu, ale i tak EoN zdecydowanie wygrywa tą kategonę.

Pretendenci: Wykluczyliśmy Riddicka który powstawał niejako "poza" całą tą komercyjną machiną związaną z filmem. Wyróżniemy za to Władcę Pierścieni: Trzecią Erę i Spider-mana 2.

Najbardziej przehype'owana gra

Fable (Xbox; Big Blue Box)

Peter Molyneux od kilku lat zarzucał nas swoimi wizjami na temat Fable (pierwotnie Project Ego). Niewiarygodne możliwości, przeogromny świat, cudowny klimat. Swoistym symbolem zapowiadanej przełomowości tego tytułu miało być drzewo, na którym będzie można wyryć swoje inicjały, a po kilku latach tam wrócić - one nadal tam będą. To tylko jedne z wielu obietnic które nie znalazły pokrycia w końcowym produkcie. Fable okazało się za krótkie (nawet biorąc pod uwagę side-questy), zbyt banalne fabularnie i ostatecznie nie stało się najlepszym erpegiem w historii, co zapowiadał Molyneux (polać mu niech utopi żale!). Koniec końców wystawiona grze oceny były bardziej wypadkową zawiedzionych oczekiwań, niż rzeczywistym odzwierciedleniem wartości gry.

Pretendenci: Brak. Innych przehype'owanych tego kalibru komisja nie stwierdziła.

Najbardziej zboczona gra

Leisure Suit Larry: MCL (PS2, Xbox, High Voltage)

To nie gra, to orgia! Seks z pluszowym misiem to jedne z bardziej niewinnych dewiacji seksualnych, jakie uskuteczniają bohaterowie tego tytułu. Każda scena, każda linijka dialogu jest nasączona erotyką bądź zwykłym zboczonym podtekstem. Tytuł przaciętny (zlepek mini-gier), a mimo to można spędzić z nim sporo niezwykłych (?) chwil.

Pretendenci: Poprzestańmy na Rumble Roses (typowo samczy wrestling), bo gdybyśmy wzięli się za wymienianie wszystkich gier z podtekstem erotycznym, zabrakłoby miejsca na tej stronie. Typowych męskich gier powstaje coraz więcej, a to nie pewno nie jest powód do narzekań, right?

Najlepsza gra, w którą nikt nie gra

Romance of The Three Kingdoms IX (PS2, Koei)

A szkoda, bo ten tytuł jest wart spędzenia z nim wielu godzin. Niestety nie jest to przyjazna pozycja dla niedzielnego Gracza - sporo tekstu do czytania, wysoki stopień zawiłości i ciężkie realia (ilu z Was ma historię Państwa Środka w jednym palcu, he?). Ale jeśli ktoś już w to wsiąknie... No właśnie, jeśli gra pojawiłaby się w Europie, hehe.

Pretendenci: Transformers! Kall del temu tytułowi wysoką ocenę, ale krążą plotki, że gra nie jest aż taka dobra. Żaden inny Zg(Red.) - poza Ścierą - nie zabiera w tym temacie głosu, bo... hm, nie grał. Sami widzicie - idealny pretendent do zwycięstwa w tej kategorii.

Najbardziej drażniące odcinanie kuponów

Tony Hawk's Underground 2 (PS2, Xbox, GC, Neversoft)

Dziennikarski obiektywizm każe nam wystawiać kolejnym częściom tej serii wysokie oceny, ale z każdą kolejną odsłoną coraz bardziej widać, że pomysł się wypalił. W przypadku THUG 2 autorzy wpadli na pomysł wymieszania skateboardingu z wygłupami w stylu Jackassa. I niby jest dobrze, ale... Na tej samej zasadzie Japończycy od 50 lat chodzą do kina oglądać Godzillę.

Pretendenci: Niezle tu pasuje Koei ze swoimi Dynastiami Wamorsami. A Ścierа twierdzi, że powinno wygrać PES 4 (już mu porysowałem maskę auta [Ś: to nie było moje]).

Co było trendy?

W 2004 roku zdecydowanie trendy były klimaty samurajskie. Do tego stopnia, że w numerze 83 poświęciliśmy im okładkę oraz 7 stron, na których znalazły się recenzje 6 tytułów opiewających wyczyny "kowbojów Dalekiego Wschodu". Miniony rok przyniósł też renesans tematyki Dzikiego Zachodu (m.in. udany Red Dead Revolver) i trzebe przyznać, że z chęcią przywitalibyśmy większą ilość spaghetti westernów.

najlepsze gry roku

WITAMY PO RAZ OSMY!

Oto i nasz coroczny "wyrok", podsumowanie minionych dwunastu miesięcy w branży gier wideo. Działo się sporo, a wszystkie nominowane tytuły możemy polecić z czystym sumieniem. Zwycięzców w poszczególnych kategoriach traktujcie jako ostateczny werdykt PSX EXTREME i odpowiedź na odwieczne pytanie: „co jest lepsze?" Jeśli zechcecie kierować się naszą opinią stojąc przed sklepową półką, będzie nam miło! □

RPG: Fable

Absolutny ewenement - branżowi recenzenci z całego świata więcej pisali o tym, czego nie ma (a miało być), niż o tym, co jest. Mimo wszystko cudowne bajeczny tytuł z unikalnym klimatem i dylematem moralnym. Dobro czy zło? Wybór nie jest prosty...

PSX Extreme nr 87; Ocena 8+

PRZYGODOWE: Driv3r

Chyba najbardziej kontrowersyjna gra tego roku. Podzieliła środowiska Greczy na dwie grupy - zażartych krytyków i gorących zwolenników. Chociby z tego względu warta ją sprawdzić. Zróżnicowane misje, niezły model jazdy i świetny design misji. Plus masa bugów.

PSX Extreme nr 84; Ocena 8-

James Bond 007: Everything or Nothing

Miłe zaskoczenie. Mała kto spodziewał się, że ten tytuł będzie aż tak udany. Spora różnorodność misji (strzelanina, bijatyka, jazda autem...), klimat wyjęty żywcem z kinowych "Bondów" i doskonała grywalność. Warto się zaznajomić z wstrzęsnętym-niezmieszanym.

PSX Extreme nr 80; Ocena 9-

Paper Mario: The Thousand Year Door

Wąsaty hydraulik w RPG? Jak pokazuje Paper Mario, idea ta sprawdza się wyśmienicie! Przede wszystkim jednak za chwycą "papierowo" grafika i związane z tym pomysły. W przypadku gier Nintendo należy przymknąć oko na prostotę i cukierkowatość, co i tak czynimy i ow miast i w tym przypadku.

PSX Extreme nr 89; Ocena 8+

Star Wars: KOTOR 2

Jeden z najbardziej rozbudowanych erpegów na konsole obecnej generacji. Mocno nakreślony dylemat wyboru między Jasną i Ciemną Stroną Mocy, potężny system i niebywała grywalność. W zachwyt wprawia udźwiękowienie, pozostaje więc przyczepić się do "starej" grafiki.

PSX Extreme nr 89; Ocena 9-

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

Remake jednej z najlepszych gier na PSXa z gameplayem żywcem wyjętym z Metal Gear Solid 2 - czy ta kombinacja mogła nie przynieść efektu w postaci doskonałej pozycji? Rewelacyjna reżyseria cut-scenek, mimo że Kojima był jedynie ojcem chrzestnym tego projektu.

PSX Extreme nr 81; Ocena 8+

Onimusha 3: Demon Siege

Trzecia część serii to dość ryzykowny mezalians XVI wiecznej Japonii ze współczesnym Paryżem który - a dziwa wypada doskonale! Samanosuke i Leon Zawodowiec to dość nieszablonowy duet, nieprawdaż? Masa bonusów doskonale wyglądający przeciwnicy i cudowne walki.

PSX Extreme nr 83; Ocena 9-

Star Ocean: Till the End of Time

Solidne uderzenie ze strony Square Enix. Zachwycają przede wszystkim cholernie dynamiczne walki, ale i system jest niczego sobie (mimo iż ma kilka błędów) - sporo radochy sprawia zabawa z przedmiotami. Tytuł-kombajn, przez który można się przekopywać kilkadziesiąt godzin.

PSX Extreme nr 86; Ocena 9-

Baldur's Gate: Dark Alliance 2

Do koncepcji znanej z "jedynki" (klasyczny hack'n'slash) dorzucono bardziej grywalny system, przedłużono rozgrywkę i wrzucono parę mniej lub bardziej istotnych udogodnień... i oto jest. Ponownie łażenie i siekanie jest bardziej istotne od fabuły, ale "ten typ tak ma".

PSX Extreme nr 79; Ocena 8+

Chronicles of Riddick

Spora niespodzianka, bo mało kto spodziewał się aż tak wielkiego hitu. Absolutne mistrzostwo w tematce grafiki - Riddick pokazuje, jak bardzo Xbox zostawił w tyle PS2. Obskurny klimat, mocne teksty i bohater-madafaka, co to tępym widelcem potrafi zabić.

PSX Extreme nr 84; Ocena 9-

Second Sight

Ten sam pomysł co w Psi-Ops, ale jednak aut wyższy poziom - walka za pomocą umysłu bohatera to doskonały patent! Klimat iście filmowy, do tego charakterystyczna dla Free Radical oprawa i zróżnicowane misje.

PSX Extreme nr 85; Ocena 8+

STRZELANINY: Halo 2

Czy o tej grze trzeba coś pisać? W singlu genialna, w multi - czysty cud świata. Idealne połączenie strzelaniny FPP z futurystycznym klimatem i niezwykłą ścieżką dźwiękową. Ot, system sałer i najpopularniejszy tytuł w historii Xboxa.

PSX Extreme nr 88; Ocena 9

Hitman Contracts

Gra w sporym stopniu odwrócona, ale łysemu 47 nie sposób odmówić uroku. Doskonały klimat podrasowana grafa, ale przede wszystkim wybór między bezmózgą strzelanką, a metodycznym eliminowaniem po cichu - szkoda tylko, że to pierwsze zachęca swoją łatwością.

PSX Extreme nr 82; Ocena 8+

GTA: San Andreas

Najbardziej rozbudowana gra w historii, największe wirtualne miasta i kilkadziesiąt (kilkaset?) godzin kradzieży, bijatyk, strzelanin i innych atrakcji. Kombajn, a którym będzie się mówiło długo. Prawdopodobnie najlepszy tytuł na obecnej generacji konsol.

Gra Roku PSX Extreme

PSX Extreme nr 88; Ocena 10

Metroid Prime 2: Echoes

Niekoniecznie wzorowy sequel, ale na pewno solidna kontynuacja, po którą fani serii powinni sięgnąć bez wahania. Dodano garść nowych elementów, niemniej gra bazuje na sprawdzonych pomysłach. Niezle skonstruowane zagadki, sliczne wykonanie.

PSX Extreme nr 89; Ocena 9

Killzone

Mocno specyficzny shooter, w którym wesołe latanie z granatem zostało zastąpione powolnym, ale nieby walk klimatycznym przebijaniem się przez levele. Brakuje mocno swobody, niekiedy zwalnia animacja, ale i tak naprawdę warto sprawdzić ten tytuł.

PSX Extreme nr 88; Ocena 8-

Ghost Recon 2

Wersja na PS2 to jakaś smutne popłuczyny, toteż nominowana jest tylko ta xboxowa. Sporo zmian względem "jedynki" - większość zdecydowanie na dobre. Cieszy zwłaszcza świetnie oddany realizm pola walki i dopracowana oprawa A/V.

PSX Extreme nr 89; Ocena 9

Prince of Persia: WW

Książę jest zdecydowanie mroczniejszy niż w "jedynce", więcej też szaleje w mordercztym balecie, mniej za to wywijając w platformowym stylu. Świetnie opracowany system walki, doskonale prezentuje się grafika - teatralnie doskonały sequel, choć zdania na ten temat są podzielone.

PSX Extreme nr 89; Ocena 9-

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Mała innowacji, krótki czas rozgrywki, ale ołać to. Najlepsza (w technicznym ujęciu) skradanka w historii. Podobnie jak w przypadku "jedynki", najlepiej wypada wersja na Xboxa - pozostałe są bledniejsze graficznie, co może zrazić estetów.

PSX Extreme nr 81; Ocena 9+

BIJATYKI: Ninja Gaiden

Szlachtowanie wszystkiego dookoła w cudownej oprawie, przy doskonałym designie levelów i w akompaniamencie niesamowitej dynamiki - po prostu cudo! Do rzuc da tego wysoki poziom trudności, a będziesz miał obraz gry, która stanowi wyzwanie. Podejmij je koniecznie, warto!

PSX Extreme nr 80; Ocena 9+

Fight Night 2004

Najlepszy na rynku konsolowy boks. Niespotykany realizm, świetnie opracowane sterowanie, licencjonowana bokserzy i fajowy tryb tworzenia własnych fighterów. Sporadyczne problemy z detekcją kolizji nie psują obrazu świetnego tytułu.

PSX Extreme nr 82; Ocena 8+

Def Jam: Fight For NY

Idealna mordobicie dla tych, którzy nie są fanami bijatyk. Arcade'owe połączenie wrestlingu i ulicznej młócki wespół z potężną sekcją bonusową i licencjonowanymi fighterami (gwiazdy hip-hopu) zaowocowały cudowną klepanką - oby więcej takich!

PSX Extreme nr 87; Ocena 8+

Dead or Alive Ultimate

Remake dwóch pierwszych części Dead or Alive skąpany w wzruszeniach lepszych od tych z trzeciej części - coś pięknego! Zabrakło wprawdzie cosów z "trójki", ale gameplay i tak trzyma wysoki poziom (mimo pewnej prostoty). Śliczne!

PSX Extreme nr 88; Ocena 8+

2004

NOMINACJE - KATEGORIE - NOMINACJE - KATEGORIE - NOMINACJ

Wśród nominowanych gier znalazło się 29 tytułów na PS2, 23 na Xbox,a, 13 na GC i 3 na GBA

INNE — EyeToy: Play 2

Kolejny cudowny gadżet Sony, kamerka EyeToy, otrzymał w tym roku solidny zastrzyk nowych, obsługujących go tytułów, niemniej na wyróżnienie zasługuje przede wszystkim ET Play 2. To zdecydowanie najlepsza kompilacja mini-gier, jaka ukazała się do tej pory dla ET

PSX Extreme nr 88; Ocena 8

The Sims Bustin' Out

Rozbudowana wersja The Sims. Spora możliwość, zadowalająca zywotność, ale z drugiej strony mocno archaiczne wykonanie i, bądź co bądź, bazowanie na znanych już rozwiązaniach. Ten gatunek ma sporo swoich zwolenników, niemniej Bustin' Out można polecić wszystkim

PSX Extreme nr 78; Ocena 8

WYŚCIGI — WRC4

Czwarta część wyścigów opartych na licencji WRC nie zawiodła, choć to w gruncie rzeczy "to samo, tylko ciut inaczej". Pozytywne wypadły zmiany w modelu jazdy, doskonale prezentuje się oprawa wizualna i udźwiękowienie. Idealna propozycja dla fanów szutrówek

PSX Extreme nr 88, Ocena 8+

TOCA Race Driver 2

Świetna gra przede wszystkim pod kątem wizualnym - płynna animacja z 60 fps'ami, śliczne wykonane samochody, dopracowany wygląd otoczenia. Do tego udany model jazdy i spora zabawy (masa pucharów, wuchta fur)

PSX Extreme nr 82, 89; Ocena 9-

Harvest Moon: A Wonderful Life

Ponowne z Natsume zrezygnowali z preferowanej fabuły kosztem symulacji (jak w Save The Homeland na PS2) i dali nam najlepszego Harvesta w historii - z ogromnymi możliwościami rolniczymi, ale przede wszystkim socjalnymi (na czele z wychowywanym potomkiem)

PSX Extreme nr 82; Ocena 8+

SingStar/Singstar Party

Mikrofon zamiast pada, śpiewanie zamiast grania? Proszę bardzo! SingStar nadaje się idealnie na wszelkie domowe imprezy, rozpalając miłość do karaoke w ciatkach wujków i innych osobników, którzy odważą się chwycić za "sitko". Może poza sąsiadami, ale kto im...

PSX Extreme nr 83/89; Ocena 9-/7-

Formula One 04

Kolejne "formuły" rozróżniają już tylko zapalenie fani tych wyścigów. I w ich zgodnej opinii Formuła One 04 to zdecydowany debeściak. Grafika, model jazdy, tryb kariery - wszystko z najwyższej półki. Szkoda tylko, że zabrakło sterowania z użyciem pada.

PSX Extreme nr 85; Ocena 9

Burnout 3: Takedown

Tytuł kompletny, wręcz wymarzony (choć są marudy, które czepiają się muzyki). Niewiarygodne poczucie speedu i grafika, w której piękna wprost nie sposób uwierzyć - to właśnie B3! Nieskończona studnia adrenaliny, absolutne "muszszmeć" dla miłośników arcade'owych ścigałek!

PSX Extreme nr 86; Ocena 9+

STRATEGIE — Pikmin 2

"Jedynka" miała nieszablonowy pomysł, "dwójka" tylko go rozwija. Mimo to Gracze dostali solidną dawkę strategicznego kombinowania, a także najbardziej nietypową grupkę bohaterów we współczesnych grach wideo. Teletubisie wymiękają

PSX Extreme nr 88; Ocena 8-

Romance of Three Kingdoms IX

Kali twierdzi, że to najlepsza odsłona serii, reszta Zg(Red)Jow wierzy mu na słowo.) Doskonała i niezwykle rozbudowana strategia w chińskich realiach, spory realizm i kapitalny ładunek grywalności. Ale tu serię trzeba lubić.

PSX Extreme nr 80; Ocena 9-

RalliSport Challenge 2

Druga część rajdówki od Digital Illusions powaliła przede wszystkim fenomenalną oprawą (otoczenie!), ale i czysto grywalnościowe aspekty są tu na najwyższym poziomie. Do tego mnóstwo tras i pojazdów w dodatku na licencji

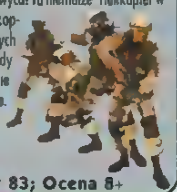
PSX Extreme nr 82; Ocena 8

PLATFORMOWE — Jak 3

Naughty Dog odarła kupony od swego szlagieru, ale i tak bardzo trudna się oprzeć kolejnemu Jakowi. Mimo przyjętej konwencji (zlepek mini gier) i "obciążeniu" klimatu, nadal jest to tytuł, w który miłośnicy platformówek zwyczajnie muszą zagrać.

PSX Extreme nr 88; Ocena 8+

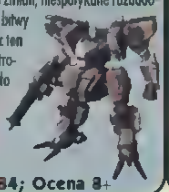
Full Spectrum Warrior



Niesamowity klimat działań w terenie zurbanizowanym w strategicznym ujęciu zachwyca! To niemalże "Helikapter w ogniu" live, jena bez helikoptera :) Zdobywanie kolejnych połaci terenu, walka o każdy metr miasta - żadna gra nie oddaje tego tak sugestywnie.

PSX Extreme nr 83; Ocena 8+

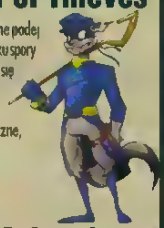
Front Mission 4



Potężna strategia z mechami w roli głównej, godny następca słynnej trzeciej części. Sporo zmian, niespotykane rozbudowanie i solidna jatka na polu bitwy. Tak można w skrócie opisać ten tytuł. Szkoda, że labolamie trochę "nie-tegies"... Na i out mało misji

PSX Extreme nr 84; Ocena 8+

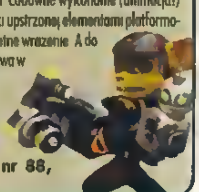
Sly 2: Band of Thieves



Każda gra z tej kategorii to inne podejście do tematu - w tym przypadku spory nacisk położono na skradanie się. Sly zachwyca animacją i świetnym humorem, szkoda tylko, że zadania są dość schematyczne, a zabawa niezbyt długa

PSX Extreme nr 87; Ocena 9

Ratchet & Clank 3



Kolejny odgrzewany kotlet jena z "trójką" w tytule i wzbogacany a kilka nowości. Cudowne wykonanie (animacja!) i masa solidnej rozwałki upstrzonej elementami platformowymi sprawiają konkretne wrażenie. A do tego sympatyczna zabawa w multiplayerze

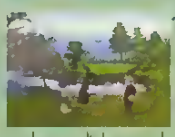
PSX Extreme nr 88, Ocena 9

SPORTOWE — NFL Street

Można niedocenany tytuł, w dodatku tylko z tego powodu, że traktuje o futbolu amerykańskim, który dla Europejczyków jest takim "ichnim rugby". Niemniej ta potężna dawka arcade'owego szaleństwa, które stała się już synonimem marki EA Big

PSX Extreme nr 81; Ocena 8

Hot Shots Golf Fore!



Golf podany w najlepszy z możliwych sposobów - arcade owa zabawka z potężną dawką rajcowności. Ogromne ilości pestek, tarów i bonusów, rewelacyjny multiplayer i przede wszystkim świetna grywalność. Ta gra nie ma prawa się znudzić!

PSX Extreme nr 86; Ocena 8+

Tony Hawk's Underground 2

Ponowna próba odświeżenia konwencji zakończyła się połowicznym sukcesem. Więcej tu jackassowych wygłupów niż prawdziwego skate'owania. Mimo wszystko najlepszy przedstawiciel tego gatunku. Przymykamy oko na to, że seria z każdym kolejnym rokiem wypada się coraz bardziej

PSX Extreme nr 87; Ocena 8+

Pro Evolution Soccer 4

Czwarta część najlepszej konsolowej kopaniny po prostu nie mogła nie zarządzić. Po raz pierwszy moc tego tytułu mieli okazję sprawdzić posiadacze Xboxów, w dodatku zostali uraczeni opcją gry online. Najwyższy pułap grywalności, pozycja poza wszelką konkurencją

PSX Extreme nr 87; Ocena 9/9=

GBA — Metroid: Zero Mission

Staroszkolny Metroid w advance'owej oprawie wypada doskonale! GBA wydaje się być wręcz wymarzoną platformą do tego typu gier. Świetne wykonanie, fenomenalna grywalność i wypada tylko załować, iż tytuł też można ukończyć w 4-6 godzin

PSX Extreme nr 80; Ocena 9

Zelda: The Minish Cap

Oczekiwanie na "duzekonsolowy" Zeldę Nintendo osłodziło Graczom tytułem na GBA i to osłodziło naprawdę solidnie! Gra stanowi połączenie elementów platformowych, przygodowych i RPG, a całość to sprawdza się w praniu doskonale. Można narzekać na prostotę, ale mo ona swój urok!

PSX Extreme Nr 89; Ocena 9

Kirby & The Amazing Mirror

Czy kogoś mogą rajcować przygody rozowej pupy? Okazuje się, że tak! I są ku temu powody - choćby spore rozbudowanie, solidna żywotność i bajecznie cukierkowe wykonanie. Można grać nawet w cztery osoby! Zdecydowanie najlepszy platformer na GBA

PSX Extreme nr 86; Ocena 9

GRY ROKU 1997 - 2003

1997	FINAL FANTASY 7 (PSX)
1998	TEKKEN 3 (PSX)
1999	DANCE DANCE REVOLUTION (PSX)
2000	ISS PRO EVO. (PSX)
2001	GTA 3 (PS2)
2002	GTA: VICE CITY (PS2) HALO (Xbox)
2003	SOUL CALIBUR 2 (PS2, Xbox, GC) EYETOY: PLAY/GROOVE (PS2)

najlepsze gry roku

Wyniki z internetu zebrał Sojer.

PLATFORMOWE

Internauci wybrali
Ratchet & Clank 3 - 35%, Jak 3 - 30%,
Sly 2: Band of Thieves - 17%

PRZYGODOWE

Internauci wybrali: GTA: San Andreas - 61%,
Chronicles of Riddick - 12%,
Prince of Persia: Warrior Within - 10%

RPG

Internauci wybrali: Star Wars: KOTOR 2 - 25%, Fable - 14%, Star Ocean Till the End of Time/Paper Mario - 13%

SPORTOWE

Internauci wybrali: Pro Evolution Soccer 4 - 72%, Tony Hawk's Underground 2 - 10%, Hot Shots Golf Fore! - 5%

STRZELANINY

Internauci wybrali: Halo 2 - 50%,
Killzone - 25%,
Shellshock Nam'67 - 5%

WYŚCIGI

Internauci wybrali: Burnout 3: Takedown - 85%, Rallisport Challenge - 6%,
NFS: Underground 2 - 3%

BIJATYKI

Internauci wybrali: Ninja Gaiden - 48%,
Def Jam Fight For NY - 30%,
Dead or Alive Ultimate - 8%

INNE

Internauci wybrali: EyeToy: Play 2 - 28%,
Harvest Moon: A Wonderful Life - 20%,
SingStar/Singstar Party - 16%

SLY 2: BAND OF THIEVES

Podczas ciut słabszej dyspozycji Jaka i kańskiej "oryginalności" Ratchets, właśnie skradankowy Sły wykazał zauważalnie zwyżkową formę i choć żadna z tych gier nie jest rasowym platformerem (no właśnie gdzie takowe?), Sły zachowuje chociaż pozory.

GTA: SAN ANDREAS

Tytuł ten może i ma wady, ale przy takiej ilości zalet jest nie do pobicia. Gdyby nie CJ, zagłosowałbym na Sama Fishera zastanawiałem się też chwilę nad Tannerem (Drive3r). Wiem, heretyk ze mnie.

PAPER MARIO: TTYD

Ciężki wybór. Każda gra ma swoje wady i pograłem w nie zaledwie po kilka godzin (a co) niemniej jednak papierowy Marian najbardziej utkwił mi w pamięci. Ten typ tak ma.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

W dobie odcinania kuponów najrozsądniejszym wyborem jest PES4 ze wskazaniem na wersję xboxową. Bądź co bądź PES jaki by nie był, jest największym pochłaniaczem czasu w temacie "gry wideo". Taka jest prawda i nic tego nie zmieni.

HITMAN CONTRACTS

No dobra, przyznaję się, wybierając Hitma na kierunek moją wrodzoną obsesją na punkcie łysego, który w swojej ostatniej odsłonie pojechał trochę "skrotem". Mimo to kocham tę grę! Przebranie, skradanie się, headshoty. No i ten dreszczyk emocji. Ach.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

TOCA RD 2 i Rallisport 2, którego dopiero po czasie zacząłem bardziej doceniać, muszą w tym roku uznać wyższość mojej alternatywnej gry roku. Burnout 3: Takedown. Przedstawienie w którym główne role grają prędkość, młodość i widowiskowość.

NINJA GAIDEN

Próbując ukończyć ten tytuł zarwałem kilka nocy, rzucałem mięsem, pad dorobił się kolejnego pęknięcia, a jednak sumienie nie pozwala mi zagłosować na nic innego. NG wciągnął mnie i nie chciał puścić, głównie dzięki wyśrubowanemu poziomowi trudności.

HARVEST MOON: A WONDERFUL LIFE

Gry na EyeToya szybko mi się nudzą, głosu do śpiewania nie mam (SingStar mi to uświadomił), w strategie raczej nie grywam, więc pozostaje mi tylko docenić Natsume za ich kolejną edycję symulatora wsiórka. Niemodnie krywczy to tytuł, ale grywalny ponad miarę.

RATCHET & CLANK 3

Oto odgrzewany kotlet który okazał się IMO - wyraźnie lepszy od innego odgrzewanego kotleta stanowiącego najgorętszą dlań konkurencję tj. Jak 3. Ten tytuł jest cholernie rozbudowany - mam co masterować. Dawkuję w małych ilościach.

GTA: SAN ANOREAS

"Ogrom" - to pierwsze skojarzenie jakie przychodzi mi na myśl w duecie z San Andreas. Grafa nieco odstaje, ale w tym przypadku oko trzeba przymknąć. Czy ja już pisałem o "ogromie"...? ( ) Swojej istoroślności z pewnością nie zapodam tego tytułu. Hiehie!

FABLE

Olewam eRPeGi i tego też olewam, ale oddaję mu honor, gdyż jako jedyny przedstawiciel gatunku od wielu lat zdołał mnie przytrzymać przy konsoli dłużej niż 10 minut (czyt. ok. 3 godzinki).

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Która to już część...? Pogubiłem się. Opanowałem "iść tam" kombinacji i. Nadal świetnie się bawię, czesząc tłki gdzie popadnie. Ale żeby grę masterować, ochoty nie miałem.

HALO 2

Mogło być lepiej. Klimacik bez zarzutu, ale wg mnie za mało tu innowacji (tak, tak...) a i z fabułą Bungee pojechało po bandzie. W sumie od konsoli oderwać się nie mogłem, jednak wypieków na twarzy nie miałem.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Orgazm na 12 cylindrów, beret zerwany przez pęd fury "niewdocznej" dla fotoradaru. Oślniewające wykonanie kraksy (wizualizacja uszkodzeń) zapewniające niezapomniane doznania. Uffff!!!

NINJA GAIDEN

Team Ninja dowaliło do pieca. Gdyby na dzień dzisiejszy 50% wypluwanych na rynek tytułów trzymało zaprezentowany w NG poziom, to na pewno bym miał problemy z "życiem stadnym". Przegięty poziom trudności stanowi ukłon w stronę oldschoolowców. In plus.

SINOSTAR/SINGSTAR PARTY

Drugi Jan Kiepura to ze mnie nie jest, ale od czasu do czasu zawyję wesoło do mikrotonu, szczególnie gdy jestem na rauszu.

SLY 2: BAND OF THIEVES

Zdecydowanie najbardziej innowacyjny platformer ubiegłego roku. Genialna animacja komiksowa, grafika no i trójka zabawnych bohaterów. Z trzecim Ratchetem wygrywa przede wszystkim podejściem do tematu, wolę się skradać, aniżeli ciągle strzelać.

GTA: SAN ANOREAS

Nie ma na rynku drugiej tak rozbudowanej gry. To absolutny fenomen, jeśli chodzi o traktowanie klienta - dostaliśmy produkt przy którym z powodzeniem można spędzić nawet ponad 100 godzin. W kolejnej edycji oczekuje tylko znacznie płynniejszej animacji.

BIG EYES OF PRINCESS

Mija kolejny rok, a smok wciąż żyje. Chyba uwierzę, że taj bestii nie da się zabić. Próbowałem grać w Fable niestety nie miałem karty pamięci do Xboxa i nie byłem w stanie poderwać dziewczyny "na sejwa".

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Ta gra ma dwie strony. Z jednej jest najbardziej dopracowaną piłką nożną jaka kiedy kolwiek powstała. Z drugiej trochę niespełnioną nadzieją - brak długo wyczekiwanej opcji online na PS2 oraz koszmarnie opracowany tryb rozgrywki sieciowej na Xboxie.

HALO 2

Legendy na temat tej produkcji zaczęły krążyć na długo przed jej powstaniem. Wysokiej jakości kino, jak napisałem w recenzji, ale czegoś jej zabrakło. Trudno tylko sprecyzować czego (za duże oczekiwania?) w swojej kategorii bez dwóch zdań bezkonkurencyjna.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Z przykrością stwierdzam, że w 2004 roku zapanował w tym gatunku potężny zastój. Burnout 3 jest w moim przekonaniu grą "na weekend" - bawiłem się cudnie przez dwa dni. To stanowczo za mało. Tytuł ostatnio odświeżony dzięki trybowi online, stąd głos na B3.

NINJA GAIDEN

Tak jak nie lubię bijatyk, tak Ninja Gaiden wspominam wyjątkowo pozytywnie... Pewnie dlatego, że z rasową nawalanką, tytuł ten nie ma zbyt wiele wspólnego. Fantastyczna przygoda, trudna, wciągająca, znakomicie zrealizowana.

SINGSTAR/SINGSTAR PARTY

Fajne, ale na góra dwa-trzy dni. Przesadą jest płacenie dwóch stówek za kilka nowych piosenek, brak opcji zrzucania singli (brak HDD) z własnych płyt muzycznych to duży minus. Choć nie da się tez ukryć, że nic lepszego w tej kategorii w tym roku nie było.

JAK 3

Trzecie wcielenie Daxtera i jego, teraz bardziej zlowrogiego, kumpla, wprawdzie nie podnoszą poziomu sen, ale nadal kręcą jak cholera. Wykonanie i design całego świata to wyżyny, jeśli chodzi o PS2.

GTA: SAN ANOREAS

To musiał być ten tytuł. Dla jakiej innej gry kilka dni po trafieniu do szpitala zainstalowałbym tam telewizor, konsolkę i szarpał plącząc kable! pada z rurami kroplówki? Ogrom, klimat, wykonanie... Potęga!

RACZEJ PUSTE GADANIE

Miało być Fable, ale... To raczej przykład wielkiego marketingu (czytaj: pustego gadania), niż wielkiej gry. Jedyny RPG w którego dłużej szarpałem, to jakaś popierdółka na N-Gage na targach w Londynie (bo mi hostessa zapodała).

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Z braku laku... Nie grałem w tym roku w żadną inną sportówkę a Pro Evolution Soccer po prostu nie tknę, nawet po kilku wódki nie dam się przekonać. No! A nowy Tony jest całkiem ciekawie podany.

HALO 2

Strzelaniny FPP poza srubowaniem jakości grafiki zaczynają mieć też coraz ciekawsze złożone scenariusze. Chronicles of Riddick była niezłą zajewką. Halo 2 zabiera ten temat jeszcze dalej. Rajd czołgiem urywa dłonie!

BURNOUT 3: TAKEDOWN

Ciekawe czy ktoś zagłosuje inaczej. Wprawdzie nie jest to gra rewolucyjna (za rok nie będziesz już chciał w nią tak ostro szarpać), ale widowiskowość jazdy wbija się w nowy, nieznany dotąd obszar. Ja chcę takie kolizje w GT5!

NINJA GAIDEN

System walki, liczba ciosów i możliwych kombinacji ze śmiercionośnym wyposażeniem stawiają tę produkcję dość blisko klasycznych bijatyk. I to stawiają cholernie wysoko - choćby przez genialną oprawę i design.

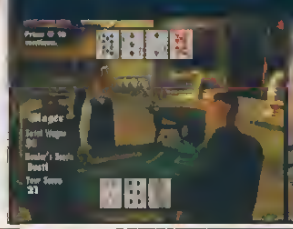
EYETOY: PLAY 2

Dlaczego? Bo nie trzeba startować w kolejnej edycji "Idola" ani wpierzać zgniłych oczu wściekłych krów, by zobaczyć się na ekranie telewizora. Nie ma to jak z rana przyrządzić gorącą, ostrą frytkę. No dobra - frytki!

Moja Gra Roku

GTA: SAN ANDREAS

Bo tak. Wystarczy?



NINJA GAIDEN

Ja chcę być Ninją!

GTA: SAN ANDREAS

San Andreas to żywa definicja najlepszej gry na konsole obecnej generacji.

GTA: SAN ANDREAS

Ekipa z Rockstar pokazała, jak umiejętnie potrafi rozwijać serię w obrębie jednej platformy. Każda część (prawie) przełomowa...

2004

(xg)RED.(y) TYPUJĄ (xg)RED.(y) TYPUJĄ (xg)RED.(y) TYPUJ

PRINCE OF PERSIA: WW

Kaleciunio ponownie wygrywa u mnie w "nie swojej" kategorii. Umknął ten urzekający, baśniowy klimat, spójności zaszkodził backtracking a i tak gra się bez opamiętania. Ucieczki przed Dahaką czy dekapitacja dwoma mieczami od tyłu RZĄDZĄ!

GTA: SAN ANDREAS

Kolejne GTA, czyzby kolejne "Gra Roku"? Przynajmniej w kategorii "przygodowa" nie ma wątpliwości. Ogrom i bezmiar możliwości - oto hasła San Andreas. Do tego strzał w dziesiątkę z ziomalskimi klimatami. Następny będzie Jawor:)

FRONT MISSION 4

...czyli połowa planu na "szprytne" wyróżnienia pewnych 2 tytułów. Wprawdzie FM4 jest zdecydowanie bardziej strategią, ale nawet na redakcyjnym forum całkiem nieźle radzi sobie w rankingu RPG:) Długo na czwórkę czekałem i się nie zawiodłem.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Zaszłoroczny lider. PET (Playman Evolution Tipser) "przakazał pałeczkę" PES4. Niebewno zrodzona mania, przed którą długo się broniłem, a która tak mnie pozamiatała, że nawet ukochane Hot Shots Golf Fore! musiało ustąpić miejsca.

TRANSFORMERS

Halo nie jest po prostu grą - to mania. Jako że nie mam czasu na kolejną manię (ostatnio doszedł PES), od Halo trzymam się z daleka. Zwycięzcą jest więc niespodzianka pt. Transformers ze swoimi potężnymi tarenami i swobodą działania.

BURNOUT 3: TAKEOOWN

W tym roku zabrakło niestety jakiegoś godnego uwagi futureracera - a je grim (wręcz maniaczę) niemal tylko w takie wyścigi. Choć B3 nie jest wcale tak zdecydowanie lepszy od poprzednika, to za szybkość i „arcade owość" oddaję mu swój głos.

NINJA GAIDEN

WOOOOAAAHHHH!! Łubu-dubu rach-ciach-ciach! NG jest bezkonkurencyjne, choć mam wątpliwości co do wrzucenia tego do kategorii "bijatyka". Klasyczne mordobitki! 1 on 1' w tym roku solidnie ucierpiały z tego powodu.

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS IX

...czyli druga połowa planu - patrz RPG:) Jak się okazuje, w strategie pyka tylko jeszcze Star I PODOBNO M@jk&Koso, więc gatunek nie doczekał się własnej kategorii. ROTK IX wygrywa więc tu, a cenię go m.in. za stopień trudności i wyzwanie.

SIÓDME PIĘTRO

Na samą myśl o skakaniu odruchowo zamykam wszystkie okna, by w razie nagłej frustracji szyba powstrzymała mnie przed wyskoczeniem z siódmego piętra mojego mieszkania. Skakać to ja mogę po piwo (bezalkoholowe), a nie po platformach!

GTA: SAN ANDREAS

Rozmach, rozmach i jeszcze raz rozmach. Gdyby GTA było role-playem osadzonym w realiach fantasy lub s-f, przez rok nie wychodziłbym z domu. Szkoda tylko, że tym "rozmachiwaniem" można się szybko zmachać a ziomalskie klimaty mi wiszą.

STAR OCEAN TILL THE END OF TIME

Gierka przede wszystkim solidna. Znakomicie zaprojektowane labirynty dynamiczne i wymagające walki, sprawdzający się system, przyjemny klimat oraz ciekawa fabuła to cechy, których brakuje wielu obecnym RPG. Drobne błędy wspaniałomyślnie wybaczam.

ROWER V1.42

Gry sportowe mnie męczą, wolę więc pomęczyć się w rzeczywistości niewirtualnej. Nie jestem co prawda typem sportowca, lecz lubię pokulać się na rowerku. Meczyk lub skoki lubię wyłącznie oglądać, polswając przy tym z naszych elokwentnych komentatorów.

HALO 2

Jak już powtarzałem i powtarzał będę: najlepsza są strzelaniny osadzona w realiach science-fiction, zaś najlepsze z takowych wywodzą się z trzech wielkich serii: Doom, Half-Life oraz Halo. Nic dodać, nic ująć, a ze konkurencji zabrakło.

GTA: SA:)

Nic nie zastąpi prucia kombajnem samym środkiem zatłoczonej ulicy, czy też ucieczki rowerem przed ciężarówką, co zresztą przypomina mi moje własne "osiągnięcia" w tej dziedzinie. A za nikt nie chce się ścigać? Raczej nieistotny szczegół.

NINJA GAIDEN

Według mnie to bardziej przygodówka niż czyste 'łubudubu' nie przeszkadza to jednak w wykonywaniu zapierających dech ekcji z japońską bronią białą w roli głównej. Ba, nawet zwiększa atrakcyjność. Irytuje mnie jedynie okazyjna skakanie.

FRONT MISSION 4

Kto nie lubi połączenia strategii i RPG, ten "jes gupi i żaby żre". Mimo początkowej rezerwy szybko ogarnęła mnie taka euforia, że dwukrotnie ukończyłem tą znakomitą grę. Szkoda tylko, że poszło to zbyt szybko. Ale było warto.

PLATFORMOWY WETERAN

Pozbierałem 259 kryształków, wykonałem 52 questy, pokonałem trzech futrzanych bossów i 79 razy upgrade'owałem broń. Ilości skoków po platformach już nawet nie liczę, bo ta idzie w tysiące. PS: Najlepszy jest Sonic Mega Collection Plus.

OTA: SAN ANDREAS

Głosuję na grę, w którą boję się grać. Boję się, bo jak znów wsiąknę, to na dobre - a wtedy zawalę wszystkie możliwe terminy i uczelnię na dodatek. Powalił mnie przede wszystkim OGROM. Ogrom wszystkiego. Przeogrom. Przeprzeogrom...?

PAPER MARIO: TTYO

Genialna konwencja i wszędobylska prostota, za którą wprawdzie nie przepadam, ale PM zdołało mnie przekupić. Sam się sobie dziwię, bo nie jestem fanem takich cukierkowatych klimatów. Doskonała robota, Nintendo!

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Już teraz wiadomo, że rok 2005 upłynie pod znakiem turniejowych zmagań w PES4. Trenuję więc ile wlezie, a każdy kolejny mecz coraz bardziej utwierdza mnie w przekonaniu, że ten tytuł został namaszczony boską ręką grywalności.

HALO 2

Nie jestem zaślepionym fanboyem Halo, ale lubię unikalną atmosferę tego tytułu. Batalie spowite cudowną muzyką. Bieg wąskim korytarzem i naparzanie z obu luf. Dziwnie kojący futurystyczny klimat. I "znawców" z wszelakich forów internetowych.

OUTRUN 2

Burnout 3 ze swoimi wyławiającymi się z ekranu cylarkami i komunikatami raczej mnie drażni, co innego Outrun 2 - GE-NIAL-NY arcade'owy klimat z boskimi poślizgami i czadową muzą. Nie znoszę wyścigów - O2 stanowi genialny wyjątek od tej reguły.

OEF JAM: FIGHT FOR NY

Tekkeny, Virtuy i Callbury mam w głębokim powazaniu (kiszki, ot co), ale partyjką w Dafa nigdy nie pogardzę. Idealna gra dla osób, które w bijatyki ciorają rzadko. Kocham arcade owy posmak tego tytułu.

SINGSTAR/SINGSTAR PARTY

Takie tytuły nazywam 'ambasadorami', bo pozwalają krzewić nasze ukochane hobby w środowisku 'niegraczy'. Chociaż nie wiedzieć czemu, mol sąsiedzi bardziej się krzywią, niż krzewią, cokolwiek. Idealna gra na domowe imprezy.

PRINCE OF PERSIA: WW

Choć nie dorównuje poprzednikowi, WW nadal stanowi pozycję nie do pogardzenia dla miłośników dyndania na linach, biegania po ścianach i skoków nad bezdennymi przepaściami. No i cycki są.

GTA: SAN ANDREAS

Ogrom pracy jaki włożyli w SA chłopaki z Rockstar jest godny podziwu. Olbrzymi teren działań, szeroki wachlarz możliwości i ten genialny, luzacki klimacik - aż się nie chce do roboty chodzić!

FRONT MISSION 4

Stary PSXowy klimacik powrócił. Nic odkrywczego, ale cholernie miło było szarpnąć w produkcję Square przypominającą te sprzed lat.

KICIUŚ PIENIĄŻKI WYDUŚ

Sena, PES to najlepsze pileczki wszechczasów, ale czy to powód, żeby co roku bulić 2 stówki za parę zmian (nie zawsze na lepsze) i na siłę się tym jarać? No way, dude.

HALO 2

Nic w temacie tegorocznych strzelanin nie fiknia. Halo2 (może poza Alien Hominid,) Gra świetna w multi, świetna w singlu (pominąwszy kapowate zakończenie) i w obu przypadkach chce się do niej wracać. Ale rewolucji 'ni ma'.

BURNOUT 3: TAKEOOWN

Ostra zabawa, tyle że zbyt szybko rozbijanie rywali się przejabe i zaczyna brakować tradycyjnych wyścigów czy znanego z poprzednika łączenia "burnoutów" w łańcuchy. W kategorii arcade'owych wyścigów nadal najlepszy jest Burnout 2.

NINJA GAIDEN

NG przechodziłem i od razu zaczynasz grać od nowa. Choćby dlatego, że mając obcykany system walki, znając już knify na bossów i możliwości broni gra się znacznie przyjemniej. Gierka wielorazowego użytku, a do tego pięknie wykonana.

SINGSTAR/SINGSTAR PARTY

Okee, starczy tego wykrzywiania mordy do kamerki (jeszcze mi tak zostanie). Dla odmiany pobekam do mikrofonu! No fajne gierka, fajna, tylko czemu znowu mi wyskoczyło "game over"? Breup!

WOLĘ MARIANA!

Dziś prawdziwych platformerów już nie ma! O ile w przypadku szpoe (Sly) można jeszcze znaleźć coś nowatorskiego, o tyle Ratchet I Jak całkiem mi się przejedli. Mam nadzieję, że za rok Big 'N' uraczy nas jakimś nowym platformerem (Mario 128?).

GTA: SAN ANDREAS

MGS3 to pewniak na następny rok, ale teraz miałem spory dylamat. Z jednej strony potwornie wielki GTA: San Andreas, z drugiej kontynuacja Metroida (chyba najlepsza przygodówka w wydaniu FPP). Mimo wszystko stawiam na większą swobodę CJ-a.

PAPER MARIO: TTYO

Ciężko było coś wybrać. Fable nie sprostało pokładanym weń nadziejom. Gwiezdnych Wojen nie trawię. Władca okazał się być kalką FFX (choć grywalną), a jako że lubię nowatorskie rozwiązania, wybieram PM.

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Najlepsza piłka kopana ever! Konami rulez. Do tego turnieje, liga i cała otoczka z tym związana. Tytko ci sędziowie! Kto im dał licencję, tej?

HALO 2

Gdyby Metroid był pełnoprawnym shooterem, bez wahania wskazałbym właśnie na GaCkowy exclusive. Tymczasem do pojedynku stają Halo 2 i Killzone. Z tego starcia zwycięską ręką wychodzi zdecydowanie dzieło Bungie.

BURNOUT 3: TAKEOOWN

Bezkonkurencyjny tytuł. Dla fanów arcade'u liczy się przede wszystkim szybkość, widowiskowość oraz miód wylewający się litrami z ekranu, a wszystkie te cechy ma bez wątpienia produkcja EA.

NINJA GAIDEN

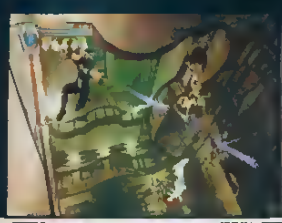
Prawdziwie oldskulowy klimat z iście hardkorowym poziomem trudności. Do tego porawe wyprzedzająca obecne standardy. Już nie pamiętam, kiedy tak dobrze bawiłem się przy konsoli. Kończyłem trzykrotnie i z chęcią uczynię to po raz czwarty.

SINGSTAR/SINGSTAR PARTY

Wspaniała zabawa na domowe imprezki zgodnie z maksymą Jerzego Stuhra "śpiewać każdy może". Wybór nie mógł być inny.

NINJA GAIDEN

NA KOLANA! Nie pamiętam, kiedy ostatnio gra tak idealnie trafiła w moje gusta. OGIEŃ!



STAR OCEAN TTEOT

Skończyłem dwa razy i nadal mam chęć, a to o czymś świadczy (o perwersji?).

GTA: SAN ANDREAS

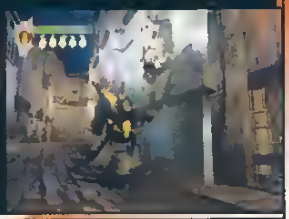
Lubię widzieć w grze włożoną weń pracę. A patrząc na SA wydaje mi się, że w Rockstar robią po 500% normy.

GTA: SAN ANDREAS

Dlaczego SA? Bo nie ma innej możliwości, ese!

NINJA GAIDEN

Czekałem na nią od samej premiery konsoli i nie zawiodłem się! Jeśli nie masz jeszcze Xbloca, kup go właśnie dla NG.



Hyde Park

Zabawa w... ocenianie PE

czyli zostań krytykiem PE (edycja druga, uproszczona).

Ściera, jak każdy redaktor naczelny, bardzo lubi dostawać opinie szczegółowo opisujące wrażenia z czytania poszczególnych działów i recenzji. Tyle że są „opinie" i opinie. Te pierwsze, typu "ten tekst był fajny", nadają się do hivowego pieca. Nie mówią nic o tekście, nie zawierają żadnych uwag i wskazówek. W efekcie nikt nic nie wie i kolejne artykuły są pisane na wyczucie. A potem zdarzają się skargi w rodzaju "mi się nie podoba ten tekst".

Taka sytuacja nie zachodzi przy okazji drugiego typu opinii - tych obszerniejszych i bardziej szczegółowych. Ale i z nimi jest problem. Zdanie na temat nowego numeru PE, strona po stronie, recenzja po recenzji, pisze się prawie dwie godziny. Zacząłem się zastanawiać, jak w łatwiejszy sposób można napisać recenzję numeru PE. Wymyśliłem trzy takie sposoby.

Sposób pierwszy to mail z szablonem oceny numeru PE. Co prawda musisz sam wypełnić szablon oceny, ale tabelkę z numerami stron i wypisanymi recenzjami, felietonami i „Kącikami" otrzymasz gotową - zawsze to jakieś dwadzieścia minut do przodu. Szablon pozwoli Ci ocenić każdy element PE. Wystarczy że zaznaczysz kolorem (opcja Obramowanie i Cieniowanie, a potem zakładka Wypełnienie w Wordzie - prawy klawisz myszy) odpowiednią cyferkę. Skala ocen - od 1 (kompletne nieporozumienie) do 10 (super-hiper). Pod ocenami znajduje się miejsce na Twój komentarz danego elementu PE. Nie musisz się hamować z ilością tekstu - to nie forum. Dzięki używaniu szablonu nie przeoczysz żadnego artykułu, który chciałeś szczególnie pochwalić lub zjechać - wszystkie są ładnie wypisane strona po stronie w programie Word.

Jeśli chcesz otrzymać maila z szablonem oceny PE#90, musisz przysłać maila z tytułem "Chcę pełny szablon oceny PE" na adres **ocena@pexextreme.pl**. Stosowny mail z szablonem w formie pliku .doc w ciągu jednego dnia trafi do Twojej skrzynki mailowej. Pamiętaj, że Twoja ocena PE przyda się Ścierze tylko wtedy, gdy trafi do niego przed ukazaniem się kolejnego PE na rynku - potem jest już musztarda po obiedzie.

Drugi sposób to mail z kilkoma zagadnieniami dotyczącymi ostatniego numeru PE. Podkreślam słowo „kilkoma". To nie będzie wielka ankieta - chodzi o najwyżej 5 ważnych kwestii, które nie pokrywają się z pełną oceną PE ze sposobu powyżej. Przykład - mail dotyczący PE#88 zawierałby następujące pytania: 1) Czy recenzja głównego dania numeru, GTA San Andreas, znajdowała się za daleko do początku numeru?, 2) Czy skorzystałeś z opisu przejścia GTA San Andreas? Jeśli tak, w którym momencie gry okazał się pomocny? Jeśli nie skorzystałeś, to dlaczego?, 3) Czy „przelotna" obecność Myszaqa w numerze wpłynęła na ogólny poziom recenzji?

Jeśli chcesz otrzymać maila ze skróconą oceną PE#90, musisz przysłać mail z tytułem "Chcę skrótowo ocenić PE" na adres **ocena@pexextreme.pl**. Stosowny mail z szablonem w formie pliku .doc w ciągu jednego dnia trafi do Twojej skrzynki mailowej. Tak jak w sposobie pierwszym, tu też liczy się szybkie podejście do sprawy. Po 20 lutego Twoja ocena nie będzie miała żadnego wpływu na nowy numer PE, bo ten zdąży się już ukazać w prenumeracie i kioskach.

Sposób trzeci składa się z dwóch list - pierwsza to lista 5 najlepszych rzeczy w numerze (robocza nazwa - „Miodzio"), druga to lista 5 najgorszych rzeczy w numerze (robocza nazwa - „Szambo"). W obu przypadkach wśród wszystkich felietonów, zdjęć, komiksów, HP, recenzji i listów z PE#90 musisz wybrać te 5, które utkwiły Ci w pamięci jako czady, świetne, fajne („Miodzia"), i kolejne 5, które utkwiły Ci w pamięci jako porażki, tandety, shity, słowem – beznadziejne („Szamba"). Kryteria wyboru do obu list zależą do Ciebie. Może to być płynność pisania, łatwość odbioru, największy ładunek świrowatego humoru w stylu PE. I odwrotnie, jeśli uważasz, że któraś z recenzji jest niesprawiedliwa, jeśli któryś z „Kącików" był dla Ciebie mało interesujący, jeśli zlewałeś lub nie zrozumiałeś któregoś z felietonów, to wysmaruj taką opinię, że nudziarzowi i grafomanowi w pięty pójdzie!

Jeśli chcesz w taki sposób ocenić PE, nie musisz wcześniej wysyłać żadnych maili. Stykne w zupełności, gdy napiszesz 5 rzeczy, które są „Miodzio" i 5 rzeczy, które są „Szambo", zatytułujesz maila "Miodzio-szambo PE90" i wyślesz go na adres **ocena@pexextreme.pl**.

Co się stanie, gdy Ściera otrzyma Twoją opinię wyrażoną w któryś z czterech powyższych sposobów? Osobiście ją przeczyta. Nie będzie zrzucał tego na kogoś innego, co najwyżej każe Starowi zrobić tabelkę, w której będzie zaznaczał, jak dany element PE#89 został oceniony. Dzięki temu Ściera będzie wiedział, co w numerze faktycznie iskrzyło, a co nie. Wnioski z Twojej ankiety Ściera zastosuje już od następnego numeru. Poczynione zmiany zostaną pytaniami w sposobie drugim (mail z kilkoma zagadnieniami) w kolejnym miesiącu - i tak to się zacznie kręcić.

Ściera

scisra@psxextreme.pl

dziedzina: ogólna (gry "szybkie")

aktualnie: Dual Screen, PoP: WW, Mercenaries

Ostatnimi czasy mocno męczy DS-a, głównie Feel The Magic (w Europie Project RUB). W czasie świąt mała zaraz, zamierzam gotować komputer, 4 godziny nawalania właśnie w ten pakiet mini-gier (głównie "malowanki" i "spadochrony"). Na Wigilię u rodziców rzecz jasna również zabrałem konsolkę. Nawet mój tato był zainteresowany... przez całe 15 minut. Ale to już coś - nie nigdy w nic nie zagrał. (...) Chociaż tam pewnie czeka PSX-a, za ich rubryka będzie w PExie miejsce i dalem ciała. Wyznaczam sobie dziesięć dniowy (...) Leżąc ostatnio w wannie rozmyślałem, co by było gdyby... Gdyby nagle (nawiał niektóry) większość ludzi na świecie zaczęła się interesować grami. Najpierw pomyślałem, że byłoby fajnie, ale potem... Wyobraźcie sobie, że większość wydawców chciałaby zrobić grę podobającą się takim właśnie odbiorcom - zółtodziobom w temacie. Oczywiście Ja chcę trudniejszych gier! (...) A na koniec „ustnych numeru" w wykonaniu Kaliego, który przed momentem podesłał mi małe dotyczącego zapowiedzi Dynasty Warriors 5. Cytuję: "Ściera, przypilnuj, żeby w zapowiedzi znalazło się pięć fotek. Jedna widać na niej pierwszą z nowych postaci." Kali, pewnie już wszyscy są pewni, że podniety. Nowa postać! Niesamowite. Pierwsza z dwóch? Trzy? Dziesięć? Gooez. □

Życzenie na rok 2005: więcej "oryginalnych" gier, lokalizacji, trudniejszego Hitmana

Koso

koso@psxextreme.pl

dziedzina: mistrzowanie

aktualnie: aminokwasy

"Czy mogę z Tobą porozmawiać? Dowiedziałem się, że jesteś mistrzem ISS-ai" - w taki sposób zagadnął mnie reporter radia Eska podczas leszczyńskiego turnieju... PES-6. Tłumiąc śmiech odległowałem do rozmowy "mistrzy talent" który tym samym obraził w piórka stojąc się "gwiazdą mediów"). Pozdro dla Kruga Toumu! Ogólnie było wesoło, a Leszno zaskoczyło nas widokiem pierwszej na świecie choinki na dyskotece... byliśmy w szoku! (...) Developerzy dali nam odpocząć od konsolowych hitów, stąd też wziąłem się za poprawienie zdrowia w sportowym stylu (nie, nie biegam w dresie w poszukiwaniu ofiar "do krojenia"). Dowiedziałem się na przykład, że mam w organizmie za mało aminokwasów z rozgałęzionymi łańcuchami. Świat jest okrutny, niesprawiedliwy? (...) Wielki miś dla sylwestrowej ekipy z którą spędziłem kilka mocno nasuszających dni - nigdy Wam tego nie zapomnę;) Oczekujcie rewanżu w stolicy Wielkopolski (...) Ostatnio rzuca mną za skrajności w skrajność (np zawiązuję najpierw lewy but, później prawy, a innym razem na odwrót), stąd wzięło mnie na myślenie o strukturze wszechświata. Najwięcej myślę o smokach, zwłaszcza tych blondwłosych... □

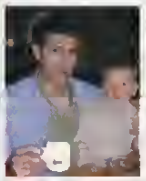
Życzenie na rok 2005: wielka sieć ogólnopolskich turniejów Pro Evo

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: dobre gry i spanie "na stojaka"

aktualnie: GT3 (hartuję się przed "czwórką";)



Nowy rok, ponad dwa tysiące piąty. Jeśli dobrze kalkuluję, przyniesie w moim życiu wiele zmian, radykalnych, ogromnych i w ogóle. Już zaczęłam łzawić, bowiem wiem, że to będzie szansa, której mam zamiar słusznie spożytkować. Nie naprawię wprawdzie świata, ale niezła zadymię. Jest jeszcze za wcześnie, aby o czymkolwiek prawić na forum publicznym, jednak na pewno będzie się działo - pamiętajcie o tym;). (...) Tornado Kacper, chłopie, wykończysz mnie zanim będziemy mieć spokojność wspólnie poszarpać w jakiegoś kozackiego doomowca? Oponuj się! Toż przy Tobie tsunami to pestka, synu! A swoją drogą: Moja krew, moja krew!!! (...) Pozdrawiam z całej siły kolesie (sorry, nie mam pamięci do imion), którzy kilkakrotnie w autobusie zaczepił mnie zagadał, a dnia 22 grudnia 2004 i więcej! 2 duże butelki wypełnione ognistym płynem, gdy byłem w stanie zaawansowanej nieważkości (tego jeszcze nie grali społem na stojaka). Oczywiście wszystko i jeszcze więcej wchłonąłem wespół ze znajomymi w trakcie sylwestrowej imprezy, co odchorowałem, bom niezmiennie stary i głupi. I tak trzymam. □

Życzenie na rok 2005: by ostatnia generacja gier pokazała 100% możliwości konsol

Kilu

kilu@psxextreme.pl

dziedzina: grzebanie w sprzętach

aktualnie: Wario Ware Inc: Mega Party Game$

...się rok zaczyna. Miało być tak super, a jest... w sumie też super, lecz kilku rzeczy odmówić nie mogę. Ot, chociby PSP wykupiony nam sprzed nosa przez jakiegoś Japończyka. Gra sobie teraz taki w Ridge Racers nie licząc się z tysiącami polskich Gruczy (...) Furnitsu uczniu GT4 - 39/40. Pff. Nie uwierzę, póki nie zobaczę. A zobaczę niedrędzie, gdyż X-owy line-up wygląda lepiej niż dobrze, a demo Conkera czy materiały z Oddworld: Stranger's Wrath wywołują ślinotok u każdego, kto dość ma platformowych sequeli. Grom sobie tymczasem w pecetowego H-L2 (zacna gra!), odpoczywając po jakże wyczerpującym (pamiętam fakt, że na konkretnego w tym czasie nie zrobiłem) okresie świąteczno-noworocznym. Pozdrowienia dla Pana z pewnego sklepu komputerowego (realizacja zamówienia na poczekaniu, szok) i reszty poznańskiej ekipy (a niech ten pies jeszcze raz mnie wyliże, to... nie ręczę za siebie!) Aniu, jak Ty mnie znosz, śliczny jest ^^. Spodam na rower. Słoneczko plus 10 stopni... tez mi zima, blah. □

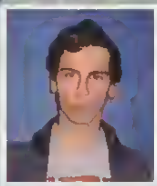
Życzenie na rok 2005: zniknięcie fanboyów zapatrzonych w swoją konsolę

Shiva

shiva@psxextreme.pl

dziedzina: sportowe

aktualnie: PES4, Ratchet3, Halo2, Burnout3, NFSU2



W kategorii "tekst roku Czytelnika" nagrodą przyznaję niejakiemu Nabirtowi, który przysłał mi SMS o treści: "Odpisz nie bądź HIV". (...) Wyjście w 2005 rok miałem dosyć zaskakujące z uwagi na wyjazd w zachodniopomorskie. Oto pędzą pospieszny PKP przejechał mamel całą Polskę z Krakowa do Kołobrzegu, bez chociby jednej sekundy opóźnienia. I do tego ani razu się nie wykoleił. (...) Nabyłem trochę przypadkowo M-Gage'a, tym samym bardzo pomogłem przekonującej się do gier tworzonych stricte z myślą o platformie mobilnej. Największy problem to oczywiście sterowanie, bo nic nie zastąpi pada... a w drugiej kolejności niewielkich rozmiarów ekranik, przez co np. w Crash Team Racing nie widać zupełnie co się dzieje po obu bokach trasy. Mimo wszystko taki Colin 2005 czy Path to Glory maestria, może więc skuszę się na PSP (...) Sylwester był na tyle udany, że zdecydowania opowiedam się za powtórzeniem. Komisja Śledcza, by to zbadała z kim rozmawiałem, co i gdzie się znajdowałem (Muzzi, huh) (...) Aju, szkoda słów. O jedną za duże, zdecydowanie. □

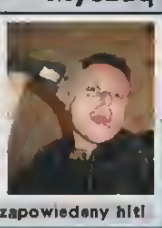
Życzenie na rok 2005: popularyzacja (łatwy dostęp) online na konsoli w naszym kraju

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: zabawy z siekierką

aktualnie: Mercenaries, Kuon, Killzone



To-dam! Rok 2005 wbił się w nasze kalendarze na dobre... Ja przywitałem go jeszcze w stanie siedzącym, na wózku, ale było kilka dobrych stron tej sytuacji (wrzuć z kumplem niemyślitimy plan podrywania laseczek na tekst: "Słyszałeś o tragedii w Biedronce? To ja właśnie odbijałem tą dziecko i teraz jestem kontuzjowany... Lubisz być na górze czy na dole?") A tuna, po Sylwestrze, skakał Motysz (ten to ma zawsze fajną imprezę noworoczną), więc cóż było robić? Trzeba było pić, głu, głu! Masakra. Tymczasem na rynku tradycyjnie chwila zastoju, choć developerzy już powoli wypychają kolejne hity - tej (bardzo wczesnej) wiosny mają uderzyć chyby DMC3, Project Snowblind, RE4, czy (miejmy nadzieję) Tekken5, więc nie ma co narzekać. Jeśli się komuś nie podoba, zawsze może wyjechać na wakacje, podobno w Tajlandii są niezłe fale... Przy okazji wyszło, jak odpowiedzialną i pełną ciężkich obowiązków pracą mają tam polscy konsulowie. "Zero zagranicznych Polaków, 10 tys. wszystkich ofiar" - tak podawali jeszcze 5 dni po kataklizmie. To nic, że bezpośrednich ofiar jest 10 razy więcej, a zaginęło przynajmniej sześciu naszych rodaków. Grunt, że dostają kasę, żeby być na miejscu i organizować się w sytuacji. □

Życzenie na rok 2005: żeby pojawił się choć jeden potężny, niezapowiedziany hit!

Majk

majk@psxextreme.pl

dziedzina: arcade

aktualnie: Metroid Prime 2

Co za miesiąc! Najpierw debiut w regionalnej TV, później wypad na turniej PES4 do Leszna, gdzie po raz pierwszy przypadł mi zaszczyt bycia fuckyloserem (tfu dla Kisa, inicjatora tejże rangi). W drodze powrotnej zrobiliśmy pani konduktor swojską edycję „Mamy Cię!" Było fachowo (...) Podczas spijania ostatków po Sylwestrze okazało się, że mam kolędę. Oj, było wesoło, a książulek chyba nie słumiał, że nazbyt rozmawny jestem. No, ale pokarało mnie... Grając w PoPa (dla opisu) stałem się pechowe ofiarą glitcha (heh, szansa by na niego natrafić jest taka, jak wpaść pod tramwaj na dworcu kolejowym – najgorsze że owa sytuacja nie miejsca w połowie gry i trza grać od nowa... ot, urok wersji NTSC). Gdy pomyślałem, że progress z ostatnich 3 dni poszedł się kochać, to dostałem takiej głupawki że nawet łzy biała zaczęłam zarywać przez telefon. (...) W Chinach za to nieźle jaja – ludzie zaczęli masowo brać śluby. Jak wiadomo 9 lutego 2005 rozpoczyna się tam rok koguta a co za tym idzie nie jest to dobry okres, by zawierać małżeństwa (lol) (...) Pozdrawiam pechowca miesiąca Micgalo, który zanim kupi następnego browara, zapewne pomyśli ze 2 razy czy warto wyjść z nim na ulicę.) No koniec jeszcze całuski dla mojej kochanej Emily ☐

Życzenie na rok 2005: spytajcie Emily:)

Star

star@psxextreme.pl

dziedzina: eRPeGowanie i strateżenie

aktualnie: Growlanser II, Star Ocean 3

Czas świąt minął, lecz świąd pozostał i to bynajmniej niewesoły. Swędzi mnie... nie powiem gdzie, w każdym razie aż mnie kara, by zrobić coś podniesionego w tym, bądź co bądź, Nowym Roku. Na przykład podnieść swoje siedzenie i się podrapię, a następnie podniosę chusteczkę, którą mi wypadła podczas tego nagłego ruchu. Ha, to już dwie podniosłe przeze mnie rzeczy w tym roku. 200% normy! Oby i Wasze noworoczne postanowienia spełniały się z taką skutecznością! Oby również spełniały się obietnice twórców gier, by nie łgnęły "niespodziewanie" w marketingowym słowopotoku... słowotoku... chintoku? Whatever. A najlepiej, by znalazł się ktoś, kto obiecze swym developerom ze spuszczeniem konkretnej wpie**** jeśli nie dotrzymają danych obietnic i ze w przeciwieństwie do nich, on tej obietnicy dotrzyma. Heniek z Połowa. Mściciel Zawiedzionych Graczy. Pokrótce gnie wciąż całkiem spore, choć erpegi latają dość nisko (z nielicznymi wyjątkami). Tsunami jednak nie należy się spodziewać, jak zresztą pokazała to Indonezja, nie jest to zbyt korzystne zjawisko. I z innej bajki muzycznej hit tego miesiąca stanowi vangelisowa Mystodea, jej fragment puszczano na krakowskim rynku w chwili wybicia północy ☐

Życzenie na rok 2005: żeby więcej gier (RPG:) ukazywało się w Europie

Butcher

butcher@psxextreme.pl

dziedzina: chodzenie na rzęsach

aktualnie: Halo 2/Burnout 3 na Xbox Live, GF soon!

Żegnaj Stary, witaj Nowy. Będziesz jeszcze lepszy? (...) Święta tradycyjnie upłynęły mi w miłej, rodzinnej atmosferze, owocując stosem mniej lub bardziej przydatnych prezentów pod choinką i rozsądnym żołądkiem (obeszło się bez pomocy medycznej). Natomiast Sylwester przyniósł (poza niezłą imprezką na 30 osób) małą niespodziankę, która prawie skończyła się lekarzem. W tym roku wyjątkowo nie kupiłem petard, tatez jedna z nich najwyraźniej postanowiła przylecieć do mnie. Małe brakowało (2 cm), a mógłbym kroć udział w castingu do remaku u Piratów. Po roz kolejny zignorowałem odwieczne rady mamusi, aby nie zbliżać się do grupy podchmielonych imprezowiczów z materiałami wybuchowymi w rękach (...) W temacie gier ciężko bez wielkich zmian... wciąż rządzi Halo 2 na Xbox Live o ostatnie wpadłem tam jeszcze z Burnout 3. Jasne! Po co komu sen, jak można grać? Starter Kit w drodze (nareszcie headset!) i kolejny zok XL przede mną, o sklepik bk Sang (przy wydatnej pomocy mojej kurty kredytowej) uroczyć mnie grotką do Gunter Freaks. Heh... Jeraz to się dopiero zacznie... Tradycyjne buziaczki dla żony i córy. Lepszego Nowego Roku życzę wszystkim! ☐

Życzenie na rok 2005: PSP w Polsce poniżej 800 zł / 48-godzinna doba

Loki

loki@psxextreme.pl

dziedzina: japońskie gnioty i kucie ścian

aktualnie: GTA:SA w czasie wolnym od kucia

No i stało się! Z dniem 7 stycznia 2005 roku, po 31 latach bycia katowickaninem, zostałem mieszkańcem Chorzowa. Nowe mieszkanie co prawda na razie nie przypomina miejsca, w którym mogłaby rozwijać się życie, ale remont powinien zmienić stan rzeczy. I szkoda tylko, że projekt ów z jednego pokoju uczynić zdolnej przepaści w głosowaniu – jeden głos za i dwa przeciw (po kilku dniach okazało się, że wyniki sfałszowano, bo głosowałem tylko ja i żona.). Już zapowiedziałem odwołanie, a co! (...) Kiedy wyneriliśmy z teściami na śmietnik resztki starego regału poprzednich właścicieli, do desek ustawiła się całkiem niezła kolejka, która po pewnym czasie chyba przestała kojarzyć, że to właśnie MY dostarczamy im surowce. Gdy pojawiałem się w pobliżu śmietnika patrzono na mnie wilkiem ("Heniek przykryj te dechy dywanem, bo nam ja gwiazdnom te jaroiskie pierony") Strach się bać. (...) PS. Podziękowanie dla Iwcie Zbyszka za remont. Okrągły wagon prawi zagmatł miesiący na bocznicy w Kaluszkach. PS2 Żonie Magdalenie Justyna wszystkiego najlepszego z okazji urodzin, dużo zdrowia, szczęścia i momenty w walutach wymienialnych życzy Ci jedyny mu swiecie Supermęż) ☐

Życzenie na rok 2005: dla Graczy tańsze - gry, prąd i "energy drinki", a coi

Mazzi

mazur@psxextreme.pl

www.psxextreme.pl/mazur

dziedzina: starwarsy

aktualnie: MGS2: Sons of Liberty, KOTOR 2

Dobry początek roku to przede wszystkim udane zakończenie sylwestrowo, a tym razem udało się ono fenomenalnie, w czym spory wkład miała pewna cudowna blondynka oraz Shiva wraz z nerzeczone, z którymi wspólnie spędziłem tą wyjątkową noc. Było rozrywkowe, a noc była w nocy w tym szczególnym czasie wyjątkowo silna. Zaraz po Nowym Roku zaczęłem realizować swoje dwa nowe filmy: "Prace magisterska 2. Sesio" i "Ciężko jest lekko żyć". Oba obrazy są oczywiście wysokobudżetowe i obfitują w mrożące krew w żyłach sceny oraz nieoczekiwane zwroty akcji. (...) Na rynku growym zanotowaliśmy kolejny wysyp – tym razem noworoczno-świąteczny. Z hitów roku ostatnio odświeżam Metal Gear Solid 2 i dalej kocuje Knights Of The Old Republic 2 (tym razem po Gemini, Sironie Mucy) (...) Miłym urozmaiceniem tygodnia są hardkorowe treningi taekwondo – pozdrawiam Marcina i Magdę – mam nadzieję, że planowana na wakacje operacja z kryptonimie "zachodniopomorska zadyma" się powiedzie. Julkowi z Libanu dziękuję za Skrzyną flagę Hezbollahu – deskanale komponuje się z moim ukochanym portretem łotewskiego Stalina 666) Ogólnie to uśmiechajcie się wszyscy jak najczęściej, łobuzowanie nie jest patologią, to nasz najwiekszy przywilej! ☐

Życzenie na rok 2005: automat DDR Extreme w kinie za rogiem:)

Kali

kali@psxextreme.pl

dziedzina: styl "nietrzeźwy snowboardzista"

aktualnie: MGS 3, PoP:WW, GTA:SA, Kessen III

Wszystkiego „naj" w Nowym Lepszym Roku! Mam nadzieję, że wszystkim udały się sylwestrowe balangi i w ten 2005 rok wjechaliście – jak to mawia pewien kumpel – na pełnej pi**... wginie) Ja wraz z drużyną wyśmienitych postaci przypuściłem szturm na Silwerzę Snowboard, piersiówczkę, absynt 70% o urzekającym zielonym kolorze, pierwszy zjazd zakończony wjechaniem w ogrodzenie, a poza tym malowanie kolężanek (uroczych Anielków Kaliego) farbkami plakatowymi czy też pomijnie wyprawę do Albus Laser Disco Show (nazwa mówi sama za siebie)... Było wesoluiko (...) Bardzo „szpytnie" udało mi się uniknąć prawdziwego horroru pt. „poczuj magię świąt" czyli Last X-mas. Strasy dziennie w każdym radiu o TV oczywiście "Kevin sam w domu" i "Beethoven". Zamiast "magii świąt" zabrałem się za dokańczanie różnych gier i łykanie dwóch ostatnich killerów przygód nowego "Księcinie" oraz "Snejko". I tu krótka spostrzeżenie: obaj bohaterowie nie tylko ratują i ganiają za "księżniczką" ale też wreszcie wiedzą, co z nią później zrobić:) I tak notabene ostatnie 2 godziny MGS3 to jedne z najpiękniejszych przeżyć, jakie kiedykolwiek dostarczyła jakakolwiek gra. A na koniec puzdro dla nayekkowego (nie)znanego SpeedKe ☐

Życzenie na rok 2005: aby Tekken 5 spełnił pokładane w nim nadzieje

Zabawa w... ocenianie PE

ciąg dalszy

A to wszystko po to, zebyśmy my, cała redakcja PE, nie pisali tekstów dla siebie ani pod siebie. To nie my wykupujemy magazyny z kiosków. Ty kupujesz jeden inny Gracz z Twojej miejscowości kupuje drugi. Jakkolwiek banalnie by to nie brzmiało, PSX Extreme jest magazynem dla Ciebie - i jeśli Ty przestaniesz go kupować, okaże się, że nie potrafimy już pisać ciekawie, interesująco z tym charakterystycznym ekstremowym przymrużeniem oka. Okaże się, że zdziadzieliśmy, stetryczeliśmy, że gry już nas nie bawią. Będzie nam smutno - i wcale nie dlatego, że zabraknie nam na paliwo do ferrarek.

Sru-tu-tu-tu, panie Nemo. Ładna mowa, ale co ja z tego będę miał? - zapytasz. Po pierwsze staromodną świadomość, że dzięki Twojej opinii PSX Extreme staje się coraz lepszym magazynem. Po drugie, jakiś kapitalistyczny znak nowych czasów. Ale jako że PE myśli marketingowo (cokolwiek to znaczy), musisz sam powiedzieć, co chciałbyś dostać za regularne opiniowanie. Zniżkę na zakupy w sklepach konsolowych? Zniżkę na zakupy w Twojej ulubionej księgarni internetowej? Zniżkę na bilety do kina? Specjalną cenę Poradnika Extreme? Zniżkę na zakupy archiwaliów PE? Ekstrimową koszulkę piłkarską/koszykarską/hokejową z autografem Twojego ulubionego Zg(red.)a? Bezpłatną subskrypcję elitarnego biuletynu zawierającego teksty i materiały, które Ścierz ostemplował jako "zbyt odjechane" lub "kontrowersyjne"? A może coś innego? Dopisz to do maila "Chcę pełny szablon oceny PE", "Chcę skrótowo ocenić PE" lub "Miodzio-azambo PE90" i wyślij go Ścierze - **ocena@psxextreme.pl**. On będzie wiedział co z tym dalej zrobić - na początek przeczyta, a potem wcieli w życia „with a little help of his friends" [nemo]

PS. Jak pewnie zauważyłeś, żaden z nowych sposobów oceny PE nie wykorzystuje naszego Forum. Forum bowiem dziele demobilizująco. Skoro już ktoś napisał ze nie podoba mu się to samo co Tobie to czy powtórzysz to samo, narażając się na miano xeroboya? A w mailu przesyłasz Twoją i tylko Twoją osobistą opinię - na takiej zależy nam najbardziej. Dziękuję ze przeczytałeś ten tekst do końca. Jesteś dobrym Czytelnikiem ☐

Nowe twarze w PSX EXTREME

Rok temu w tym miejscu przedstawiliśmy Wam nowa twarze w PE. Staje się już chyba tradycją, ze co kilkanaście miesięcy do naszego grona dołącze jakiś nowy, uzdolniony konsolomaniak. Wymienionych niżej delikwentów zapewne już znacie, ale nie nie zawadzi raz jeszcze pokazać ich pieluchom.

Wycinek z menu pewnej mniej starszej pani:

Sentinel (Bolków, 25 lat) - już na wstępie pobił wszelkie rekordy spóźnień z tekstami, ale alibi miał nieporównywalnie gorsze niż Kali czy Shiva (tak Sentu, Net Ci padł, potem FTP nie działał a później przyszedł nie ten mail, co trzeba.). Interesuje się motoryzacją (Loser jest zazdrosny) i militariami, posiada PS2 i Xboxa. Jeśli tylko ukazała się jakaś gra, choćby nawet w Kambodży, to Sentu pewnie już ją ma i w dodatku skończył. Jeśli tylko nie zaginie i będzie podsyłał teksty na czas, będziecie mogli je czytać również w kolejnych numerach – chyba że Ścierz pokaże mu czerwony kartonik, do czego powoli się przymierza.

Nemo (Warszawa, 26 lat) – Gracz-marketingowiec (pierwszy człon jest zawodowo-hobbystyczny). Ciągle zasypuje Ścierę swoimi pomysłami na felietony (zazwyczaj na wskroś oryginalne), choć nie tylko. Jeśli w przyszłości zobaczycie jakieś akcje promocyjne, to pewnie maczał w tym palce właśnie ten pan. Posiada PS2 i najchętniej gra w RPG, ponieważ nie wymagają zdolności manualnych.

Dżujo (Kraków, 23 lata) - nie co dzień student, w PE - felietonista. Po roku starania o posadę w końcu „zaiskrzyło" i do druku trafiły jego pierwsze teksty. Ostatnio często występuje w duecie z Nemem, co owocuje inspirującymi felietonami poruszającymi poważne tematy. Dżujo udziela się też w dziale recenzji, pisząc poboczne opinie (3 grosze) lub krótkie recenzje. Bardzo trzeźwo i obiektywnie podchodzi do tematu, dlatego warto brać pod uwagę wystawiane przez niego oceny. Gremi interesuje się od 15 lat. Posiada PS2, Xboxa i GBA, na których gre dostownie we wszystko (drugi Ścierz). Zwolennik filmowych akcji i dobrej fabuły. Wśród tych wszystkich spóźnialskich praca Dżuja jawi się jako wręcz nienormalna. Chwali się, że ma jedną z największych kolekcji starych czasopism branżowych.

Turi (Zory, 20 lat) - konsolowiec-pecetowiec, zagorzały czytelnik pewnego pisma o świetlówkach (potem dostaniesz za to po uszach). Jego filozoficzne wywody (tak Tun, gry to sztuka, a Twoją misją na tym świecie jest udowodnienie tego każdemu z osobna) nieraz gościły na łamach PE, głównie w Hyde Parku. Tun jako hardkorowiec (czy może dziwak?) wpadł ostatnio na pomysł zarobienia kasy na wszystkie pozostałe konsole (te next-genowe również) oraz upgrade PC (ponoć Doom 3 mu „słabo ciągnął"), więc wyjechał do Irlandii. Po 2 miesiącach pochwalił się nam, że gra już na Xboxie i GC. Do ojczyzny wraca niebawem, bo - jak sam stwierdził - musi coś napisać do PE (w Irlandii nie ma warunków). No i ponoć zawiodł się na Metroidzie, bo to jakiś niekiesyczny FPS* (a mówiłem że heretyk). Tun, wracaj. I przemyś swoją ocenę dla Killzone. Polacy się z Ciebie śmieją) ☐

[spisała Starucha z loc

CSI:

CRIME SCENE INVESTIGATION

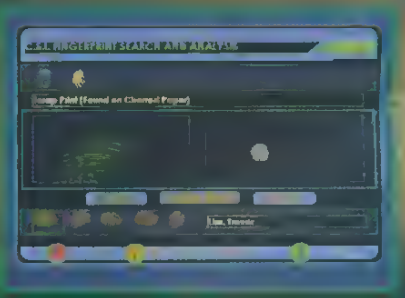
Od dawna marzyła mi się gra, w której będę mógł wcielić się w detektywa. Wiecie, takiego prawdziwego, co to potrafi zgadnąć na dywanie włos należący do mordercy, po zapachu ulubionego alkoholu domyśleć dręczące go dewiacje seksualne, a po sposobie picia majtek w szufladzie wywnioskować wniosek dotyczący jego trudnego dzieciństwa. Tytułów tego typu było do tej pory niewiele, a właściwie już, to ne PC. W końcu również konsolowcy otrzymali pozycję utrzymaną w tej konwencji. CSI: Crime Scene Investigation to konwersja z PlaCa obejmująca zarówno pierwowzór, jak i jego sequel (Dark Motives). Fajnie? Średnio na jeża.

Gracz wciela się w rolę żółtodzioba stawiającego pierwsze kroki w biurze dochodzeniowym. Dostaje pierwszą sprawę (łączna jest ich 10) i przystępuje do działań mających na celu ustalić tło popełnionej zbrodni, prawdopodobny przebieg wyderzeń oraz wskazać oskarżycielskim palcem mordercę. Przeprowadzania śledztwa odbywa się w klasycznym point'n'clickowym wydaniu z widokiem z perspektywy pierwszej osoby. Trafiamy na miejsce zbrodni, gdzia wykonujemy rutynowe czynności - szukamy dowodów, przesłuchujemy świadków i próbujemy złożyć to w sensowną całość. Nasz detektyw dysponuje pakietem 16 specjalnych gadżetów, które są nieodzowne przy poszukiwaniu śladów. Ma więc kilka rodzajów substancji do ściągania odcisków palców (z gładkich lub chropowatych powierzchni), ninhydrynę służącą do zabawy w daktyloskopię z papieru, lupę na podczerwieni i ultrafiolet, dzięki którym można zauważyć zmiany termiczne w obrębie znalezionego przedmiotu, luminol (płyn luminescencyjny) oraz bardziej tradycyjne przyrządy w postaci pęsety, rękawiczek, wacika czy choćby wapna, dzięki któremu może odcisnąć pozostawione na ziemi ślady butów. Po znalezieniu tropu należy dostarczyć go do analizy. Ekspert wprowadzi informacje do komputera lub pozwoli porównać ślady pod mikroskopem. Dzięki sporej bazie danych można dowiedzieć się, czy zdobyte ślady linii papilarnych należą do któregoś z notowanych przestępców, ewentualnie ustalić, czy nitka znaleziona na miejscu zbrodni pochodzi z pulowarka osoby znajdującej się w kręgu podejrzanych. A jest jeszcze kostnica i koronar służący reportem medycznym z sekcji zwłok. Ciekawe i wciągające zabawa. Mniej pasjonujące są przesłuchania (o ich umożliwienie trzeba wnosić do przełożonego, on też załatwia nakazy rewizji), bo ścieżka dialogowe jest jedna. Element ten sprowadza się więc do beznamiętnego wybierania kolejnych pytań, po zadaniu których wiadomo już wszystko.

To nie jest funka fantazji seksualnych, ale ofiara morderstwa. Zbieranie kolejnych poszlak pozwoli Ci ustalić kiedy, kto i dlaczego ją zabił.

CSI byłoby naprawdę dobrą grą, gdyby nie kilka znaczących uproszczeń. Całe śledztwo jest mocno liniowe i tak naprawdę nie sposób się zgubić. Zebranie śladów, oddanie ich do analizy, rozmowy z podejrzanymi, rewizja, przesłuchania... Brakuje fałszywych tropów, podpuch prowadzących w ślepy zaułek i większej liczby dowodów, które nia miałyby żadnego znaczenia. Polecam przestawić w opcjach poziom gry na Expart - zabawa staje się wówczas znacznie bardziej wymagająca, co w tym przypadku stanowi niewątpliwy plus. Żałuję również, że śledztwa nie eą ze sobą jekoś powiązane. Ot, godzinke jednego dochodzania, wskazania winnego i mechaniczne przejścia do kolajnej sprawy. Znacznia ciekawsze byłoby przecież ściganie jednego menlakelnego mordercy i poznawanie jego psychiki na podstawie koiejnych zbrodni, niepiewdaż?

Pomimo tago, że CSI to dwie gry połączone w jedną, to i tak sta... reptem ne jekieś 10 godzin. To niewiele, a replayabiiity nie ma tu za grosz. Grafika strasznia trąci pecetową sztucznizną, mimika postaci rodzi skojarzenia z wizytą w sklodzie z manakinami. Znacznie lepiej wypada ścieżka dźwiękowe (motywy muzyczne pochodzą z serielu telewizyjnego, na podstawie którego oparty jest ten tytuł), niezłego sortu jest spaech osób podkładających głosy. Niestety, Ubisoft popełniło grzech, którego developerom nie wybaczam. Idąc na uproszczenie zmemowało wielki potencjał pomysłu. Nie wybaczę również i tym razem.

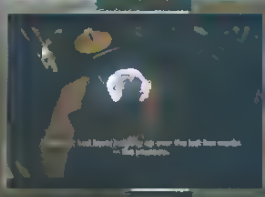


Program do porównywania znalezionych odcisków palców. Można też użyć policyjnej bazy danych.

CSI: Kraków

Wyobraźcie sobie, że krakowska policja jako jedyna w kraju ma wydział zajmujący się zagadkowymi morderstwami, coś na wzór CSI (a nazywa się on... Z Archiwum X.). Ale nawet oni nie łyknęliby tej gry. Dlaczego? Bo całość szybko robi się schematyczna. Nie ma tu miejsca na intuicję, wystarczy biegać z lokacji do lokacji, klikać na wszystko i sprawdzać każdą rzecz za pomocą kolejnych gadżetów - w końcu nam się uda. Do tego dochodzi kiepska grafika, nudne dialogi i załasne modele postaci. Konwersje tego typu gier z PC nigdy nie sprawdzają się na konsolach. Chociaż trzeba przyznać, że niektóre pomysły są fachowe (reminiscencje morderstw!). Fani przygodówek niech sprabują, reszcie polecam przeczytać dobry kryminał. (dżoju)

Ocena: 5



WERDYKT Kosa

ODBSOF I PRZYGODOWA

5 8 7

6+

Świetny pomysł grzęźnie w prostocie i liniowości. Mimo wszystko warto ten tytuł sprawdzić ze względu na oryginalny koncept.

PLUSY	MINUSY
▲ śledztwo, zbieranie dowodów	▼ liniowość
▲ klimat serialu kryminalnego	▼ prostota
	▼ wykonanie trąci PC

BRANŻA: 1 GRACZY

Sherlock Holmes, Colombo i Remington Steele w jednym. Tym razem obyło się bez rodzimego 07.

FULLMETAL ALCHEMIST and the Broken Angel

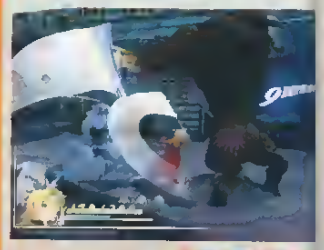
Próba zakończyła się nawet nie fiaskiem, ale katastrofą - Ed stracił rękę, a Al został pozbawiony całego ciała (na szczęście w porę wtroczono go w metalowy korpus). Rodzeństwo wyrusza w poszukiwaniu legendarnego Kamienia Filozoficznego, który ma rozwiązać wszystkie ich troski. Chlip. Na zabawie alchemią zasadza się główna idea gry. Sterowany przez Gracza Edward wykorzystuje ją do transmutacji napotykanych przedmiotów. Z drewnianego stojaka może wyczarować broń, a z komina - działko, które może spożytkować w jedyny właściwy sposób, czyli potraktować konkretną serią gromadę przeciwników. Z kolei combosa - bo Fullmetal Alchemist to w gruncie rzeczy bijatyka - można urozmaicić np. transmutacją skały, która dotkliwie skrzywdzi wroga.

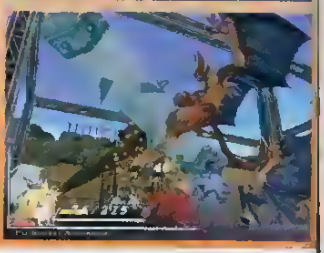
W przypadku większych opałów można przywołać na pomoc "zakuty łeb" - Ala. Obsługa konsensy odbywa się za pomocą R1 - w zależności od dystansu dzielącego braci i długości trzymania przycisku Al będzie osłaniać Edwarda, podniesie wskazaną przez niego broń (by następnie jej użyć) lub wykona wślizg czyniący spustoszenie w szeregach rywali. Między levelami można upgrade'ować statystyki postaci - atak, obronę, wytrzymałość i - w przypadku Eda – alchemię. Całe 4 atrybuty. Jestem w szoku. Nawet nie próbujcie nazywać FMA ergiem, OK? Są też jakieś nędzne urozmaicacze w postaci łączenie atakow obu postaci i trybu Franzy, w którym bracia mogą odpalić jakąś niesamowitą kombinację, ale to raczej nie zachęca do dalszego bmięcia w fabułę. Ta zaś stanowi jeden z niewielu interesujących elementów gry, choć to już bardziej zasługa udanego serialu niż niesamowitego konceptu panów od skryptu. Ne niskie wynagrodzenia musieli z kolei narzekać graficy, bo tekstury robili chyba w stanie skrajnej depresji - wykonanie jest naprawdę liche. FMA nie polecę z czystym sercem nikomu, mogę natomiast nieśmiało mrugnąć okiem w kierunku fanów serialu - jest szansa, że im się ten tytuł spodoba. Prawdopodobnie niebawem ujrzymy kontynuację, ale wątpię, by ten fakt podniósł kogokolwiek na duchu. □

Prawie crap

Ma na imię Square. To nic innego jak kolejna [illegible] dla kasy na popularności serialu anime. Przyznaję, że Pełen Metalu Alchemik posiada wyższą grywalność niż choćby Shaman King, ale na tłość boską - niech rzłot nie nazywa tego arpegiem! To że chłopak posiada cztery parametry na krzyż i zdobywa poziomy doświadczenia, nie czyni z niego rolepleyingowego herosa, co zresztą potwierdza zręcznościowy charakter rozgrywki. Na domiar złego walki są dziecinnie proste, nie imponuje również oprawa. Jedynie fabuła zapowiada się dość interesująco, przydałoby się jednak wykorzystanie transmutacyjnych zdolności Edwarda do czegoś więcej niż tylko do walki. □ [Star]

Ocena: 6-





WERDYKT Xbox

SQUARE ENIX | BIJATYKA

5 | 7 | 5

5+

PLUSY	MINUSY
▲ fabuła	▼ banalny gameplay
▲ wstawki anime	▼ uproszczenia graficzne

OCENY: 1 GRACZ, MEMORY 112KB

Jakiś czas temu bracia Edward i Alphonse Elric próbowali za pomocą magicznych mocy wskrzesić zmarłą matkę

NFL Street 2

Sequele są zazwyczaj innej od pierwowzorów, bo [illegible] tylko więcej". Z tej pułapki udało się uniknąć rewelacyjnemu Def Jamowi, a teraz przed podobną próbą stanął kolejny epigon ze stajni EA - NFL Street 2. Zabieg nie do końca się udał, bo nowości jest tu niewiele. Tą najistotniejszą dla rozgrywki jest dodanie trików ze ścianami - oprócz zwykłego odbicia oraz wbiegnięcia można np. wyskoczyć z niej, by wykonać dalekie podanie. Podrzucanie piłki (Gamebreaker), czyli "tryb skillzowy", w którym znajdzie występuje lecie zwierzęca siła. I to w zasadzie wszystko.

Osoby które odpuściły pierwszą część z powodu tematyki ("futbol amerykański? Błeee...") gorąco zachęcam do sprawdzenia tego tytułu. Problemów ze zrozumieniem reguł nie ma, bo tutorial jest doskonale opracowany i szybko idzie się wdrożyć w dość proste zasady rządzące rozgrywką. W skrócie rzecz ujmując gra polega na przyłożeniu piłki (touchdown) w polu punktowym przeciwnika. Część osób może być zniechęcona brakiem dynamiki, bo akcja jest co rusz przerywana. Śmiazarność jest jednak pozorna i nijak nie można na nią narzekać. Sporą gratką dla fanów ludzików z kroksem długonogim są dwa mecze za właścicielem jest występ Xzibita w roli przewodnika po grze. Kilka jego kawałków znalazło się na ścieżce dźwiękowej gry, która rzecz jasna rządzi, ale przecież do tego tytuły sygnowane logiem EA Big zdążyły nas przyzwyczaić... Sednem zabawy jest tryb Own the City, polegający na wygrywaniu kolejnych spotkań, rekrutowaniu nowych zawodników, upgrade'owaniu statystyk itd. Nie mogło zabraknąć kupowania ciuszków, błyskotek, tatuaży i innych gadżetów. Standard. Wykonanie cut-scenek jest lepsze od poprzednika - postarano się w temacie bump-mappingu dostępnych bokserów, z drugiej jednak strony nieco pokapowano poligonów zawodnikom ("kwadratowe bicepsy").

Przypuszczam, że możliwość importowania zawodników z NFL Street 2 do Madden NFL 2006 nikogo z Was nie zachęci, toteż pozostaje mi zareklamowanie tego tytułu w inny sposób. Hmm... Ja go stawiam wyżej od serii NBA Street. Starczy? □

NFL dla ludu

Futbol amerykański jest mi znany jedynie z filmów (jak zapewne większości z Was) i z Maddena na GBA (całe 15 minut). Jednak EA Sports udało się stworzyć dość przystępną wersję tego sportu. Po absolutnie koniecznym zaliczeniu treningu można się wczuć w klimat ulicznego futbolu. Szkoda, że tryb dla jednego Gracza dość szybko staje się nudny, a do multi będzie potrzebować cierpliwych kumpli (u mnie wyłącznie jeden). Pewien chaos wprowadzają kolejne taktyki gry i nowe zasady - trzeba się tego po prostu nauczyć. Cała mechanika gry (no i sam sport) powoduje, że jest to nadal dość niszowy tytuł, jednak warto się trochę pomęczyć i spróbować czegoś nowego. Ja zostaję przy tej grze czekając na NBA Street vol. 3. □ [dżujo]

Ocena: 8

WERDYKT Xbox

EA SPORTS | SPORTOWA

7 | 9 | 7

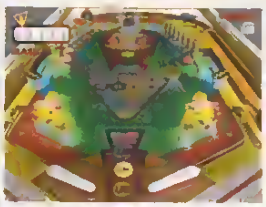
8-

PLUSY	MINUSY
▲ power stance	▼ niewiele zmian
▲ masa zagrań	

OCENY: 1-4 GRACZY, MEMORY 289KB

Pinball Hall of Fame

Obczajając menu główne Pinball Hall of Fame. The Gottlieb Collection cieszyłem się z faktu, że developer (FarSight Studios) udostępnił aż 7 stołów. Poza tym, co miało się później okazać, są to wirtualne odpowiedniki kultowych maszyn, które bawiły naszych dziadków, tj. ich wiekowych odpowiedników żyjących w kraju Wuja Sama. Właśnie to świadczy o wyjątkowości niniejszej kompilacji: można tu przyciorać m.in. w takie hity, jak "Ace High" (z 1957 r.), Genie (1979 r.), Black Hole (1987 r.) oraz Tee'd Off (1993 r.).



Podstawowa kwestia stanowiąca o atrakcyjności gier pokroju rzeczonej, czyli fizyka, została kompletnie zmeszczona. Bile są lekkie, nieco sprężyste, jakby plastikowo-gumowe, w efekcie czego odbijają się menaturalnie od band i wszelkich innych obiektów. W efekcie takiego rozwiązanie rozgrywka jest nieco anemiczne, ponadto skierowane bili dokładnie tam, gdzie się chce, stwarza ogromne wyzwanie. Anemia to główny szkopuł tej produkcji, niemniej nie można pominąć braku rozmachu poszczególnych stołów. Oczywiście, mowa o "konwersjach" oryginalnych stołów, co jednak nie zmienia faktu, iż nie zaskakują one bajerami, tunelami, tysiącami lampek, grzybków et cetera. Wybrane stoły są wręcz puste! Z kolei efekty dźwiękowe wołają o pomstę do nieba. Ja doskonale rozumiem, że w USA były to onegdaj najpopularniejsze stoły, jednak podtrzymuję stanowisko, że nie cieszą tak jak najlepsze maszyny z lat 80. i 90. I jestem przekonany, że kompilacja tych ostatnich wywołałaby zarówno u mnie, jak i u Ciebie, Czytelniku, bardziej dosadne wrażenia. Aha, byłbym zapomniał nadmienić, iż widowiskowość ratuje kilka ujęć kamery na każdym stole (płynne przejścia) oraz refleksy na szybach, co jednak nie ratuje całości, podobnie jak brak możności tiltowania. Na wenatów, którzy wymasterują poszczególne stoły a wymaga to nie lada samozaparcia czekają bonusy (np. Tournament Mode: zmiana designu bili itp.). Nie polecam □

WERDYKT Hi-Vo

GRAVE EBT | PINBALL

5 | 4 | 5

5

PLUSY	MINUSY
▲ klasyczne, kultowe stoły	▼ fizyka
	▼ oprawa

OCENY: DŻUDŻO 5 | 1-4 GRACZY

Termin wydania wersji PAL: 28 stycznia 2005

Kuon

Zresztą Ci ostatni [illegible] grzeli - mówili o honorze i kulturze, a pod koniec XII wieku niejaka bande Akurumade zasłynęła z masowego wyżynanie chłopów, równie masowego chędożenie chłopek i załatwiania swych potrzeb przez okna miejskich domostw.. Wrzucony właśnie w paszczę PS2 Kuon otara się jakiś skrawek tej zadymy podsunąć Ci pod nos. W końcu horror ze sporą dawką japońskich egzorcyzmów i gejszo-podobnymi laseczkami w zwiewnych szatach nie zdarza się codziennie...

Na początek szybki wybór: czy chcesz pokierować Utsuki (córką poszukującą ojca - mistrza orientalnej magii), czy może wcielić się w rolę Sakuyi (wojowniczki i uczennicy egzorcysty). Oba scenariusze ostro się ze sobą przepletają - zestaw lokacji często się więc powtarza, ale oczywiście znajdziesz tu nowe wyderzenia, nowe zagadki i nowe magiczne runy do kolekcji. Po zaliczeniu pierwszych dwóch questów trafisz też na ścieżkę trzeciej postaci (zaginionego ojca i mentora - Domena), zamykając całą opowieść w ostatnim rozdziale. Klimacik jest. To na pewno Opuszczone, spowite mrokiem ogrody, zakrwawione, drewniane domki, wraszcie tajemnicza posiadłość feudalnego Pana, a między tym wszystkim masa nagle pojawiających się trupów, biegające w oddali dzieci, koszmarnie powyginani, napuchnięci wieśniacy... Przy odrobinie dobrej woli można się wkręcić. Szczególnie słuchając kolejnych rozmów i czytając dziwnie urwane listy. Płynnie zmieniające się, ruchome kadry i zabawa z natężeniem oświetlenia oraz niesionym lampionem też nie są tu bez znaczenia. Część terenów ma w sobie coś niepokojącego. Zdecydowanie.

W całe to dość standardowe bieganie po lokacjach i odnajdywanie różnych przedmiotów wpleciono też posługiwanie się magią. Ze znalezionych kart z zaklęciami dwie można przypisać odpowiednim przyciskom pada i w ten sposób razić nimi napotkane stwory. Od prostych fireballi się zaczyna, a kończy na przywoływaniu wilków, demonów, upiornych manekinów, pająków i tego typu tałatajstwa. Niby więc fajnie, że tak wzbogacono potyczki, ale jak dla mnie.. hmmm... trochę to zbyt efekciarskie, zbyt "erpegowe" jak na produkcję grozy. Bo z jednej strony Kuon ma naprawdę udane motywy straszące - w tle coś przemknie, zakrwawione dzieci zanucą złowrogą piosenkę, odnajdziesz chłopów ponabijanych na pale w bambusowym lasku, albo np. patrząc przez dziurę w ścianie zobaczysz zbliżającego się do Ciebie upiora... Z drugiej natomiast starcie przy użyciu świetlistych pocisków i przywoływanych istot wybijają z klimatu, są zbyt bajkowe. Czasem nawet wesoło się uśmiechałem widząc np. jak wokół pokracznego wieśniaka dojadającego wiśnie czyjąś zwłoki zaczyna szamotać się wezwany biały wilk z futrem jak po trwałej onduliacji (dziwne AI, dziwny design "pomagiera"). Po prostu tego nie kupiłem.

Wrogów na szczęście można też dźgać tradycyjnie (stalowym ostrzem), efektownie dobijając, choć na zjawy to już nie skutkuje. Całkiem udanym zabiegiem okazało się natomiast wprowadzenie miejscówek z negatywną aurą - wbiegnięcie na nie powoduje spadek energii i oszołomienie Twojej postaci. Ostrożne, ciche przemieszczanie się przez co bardziej złowrogie lokacje to klucz do rozgrywki (można też medytować odzyskując spokój). I taki jest właśnie urok Kuon. Jeśli przemówił do Ciebie Fatal Frame, zeryzykuj próbę. Całkiem piestyczne oprawe, fadne modele postaci, a do tego złowrogi, orientalny klimat i trochę wpadek, trochę schematów .. Niszowy, ale dość interesujący tytuł. □

Dziurawe kimono

No proszę, a ja myślałem, że Forbidden Siren i Project Zero to szczyt japońskich klimatów w horrorach. Tymczasem Kuon przebija pod tym względem obie wymienione pozycje i nie jest to bynajmniej komplement. Znowu mamy pagody, blade dziewczyny, kimona i śpiewające w tle dzieci (sugestywne jak zawsze). Ale to już nie wystarcza. Ile razy można sprzedawać to samo? Do tego dochodzą irytujące walki z użyciem fireballi oraz przywoływanie białych wilków (istna Castlevania) Sama fabuła w ogóle nie wciąga, nawet pomimo całkiem solidnie zrealizowanych scenek Brakuje tego co najważniejsze - uczucia strachu. Jasne, zwolennicy wszystkiego co japońskie śmiało mogą sprawdzić Kuon A fani horrorów? W tym roku będą lepsze tytuły, cierpliwości. □ [dżuja]

Ocena: 6-

WERDYKT Myszaqa

FROM SOFTWARE PRZYGODOWA

7 7 7 6

6+

Ciekawy horror-przekąska. Ciekawy o tyle, że ostatnio nie było nic lepszego na rynku.

PLUSY	MINUSY
▲ motywy straszące	▼ bieganie po tych samych lokacjach
▲ klimatyczne miejscówki	▼ efekciarskie czary
▲ duże modele postaci	▼ schematy

OCENY: [illegible] GRACZ, MEMORY 210KB

Termin wydania wersji PAL - nieznany.

MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION

Dzięki Pandemic Studios! Dzięki LucasArts! W takim miesiącu jak ten - kiedy Świąteczna burza przeszła już przez sklepy, liczba aut skasowanych po pijaku podskoczyła o 300%, a Twój sąsiad noworocznie podpalił choinkę (i pewnikiem żonę) a więc w takim miesiącu jak ten fajnie, że ktoś zdecydował się wypuścić duży, ciekawy hit! Ot tak, po prostu I to w zasadzie pierwsza zaleta tej gry Czas Połowo stycznia Cisza i zastój Mercenaries odcina się na tym tle bardzo wyraźnie. Gra z rozmachem, hit, ale jednocześnie nie tak mega głośno promowany, a więc dający miejsce na lekkie zaskoczenie Bo czy nie jest przyjemnie wybiec na ulice spalonego miasta i sprawdzać, czy da się zatrzymać przejeżdżający tam konwój, wjechać czołgiem w muzeum albo zawrócić i uciec w las? Ale po kolei

ZACIĄGNIJ SIĘ NA FRONT...

Wnętrze samolotu, konwersacja z bazą,

wreszcie desant nad wyznaczonym terenem Tak ostatnio zaczynał swoją misję Snake Tak zaczyna też jeden z trzech wybranych tu najemników Kojima w MGS3 przedstawił to z japońską pompą, trochę przerysowaną poetyką Pandemic całość podaje na luzaku, z amerykańskim efekciarstwem Wcale nie lepiej, inaczej - to raz Równie mało realistycznie - to dwa O ile Snake po wyskoczeniu z samolotu wpadł na drzewa gubiąc cały ekwipunek, o tyle Ty wylatujesz tu w opancerzonym jeepie, z kilku metrów spadając na glebę, nie gubiąc nawet dobrego humoru Ostro A na dole witają Cię lasy, klepiska i kilka dróg nie innego państwa, jak Północnej Korei! A więc zapowiadane, realne, polityczne podłoże jest w Mercenaries naprawdę obecne I to zarówno konflikt Korei Północnej z Południową, jak i ingerencje Chińskiej Armii, czy Sił Sprzymierzonych Inna sprawa, że to tylko tło Podejmowane misje stanowią fikcyjną, swobodną jatkę i o kontrowersyjnym, poważnym wyzynaniu koreańskich wygłodniałych dzieci nie ma tu mowy . Dobrze czy źle? Sam o tym zadecyduj.

Swoboda w Mercenaries stanowi główną oś rozgrywki Jaśniej? No więc jest tak, jakby ktoś Grand Theft Auto wepchnął na militarny front Masz jeden rozległy teren (później trafiasz też na nowy wycinek), są różni zleceniodawcy, są też jeżdżące po drogach fury i cywile śmigający po bulki w bombardowanych miastach. Zabrakło tylko siłowni, ale można za to potrenować przepychanie z buta samochodów czy wielkich kontenerów Stoisz więc sobie na tym pełnym zasieków obszarze, ściskasz w łapach karabin i co dalej? Ano co chcesz! Możesz podbiec do opancerzonej fury, wyciągnąć z niej żołnierza, który miał niefart być tego dnia kierowcą i ruszyć z piskiem opon (jeśli na pace, za zamontowanym działkiem siedzi jego kompan, o dziwo nie będzie protestował, tylko wesprze Cię ogniem - mało realistyczne, ale przydatne) Możesz sprawdzić widoczną na horyzoncie górę, rozwalając kręcący się tu sprzęt Możesz wreszcie udać się do jednej z zaznaczonych na mapie baz, podjąć wybrany kontrakt, tym samym rozpoczynając misję Bez sztucznych ograniczeń, bez podziałów na levele Wszystko na duzym, żyjącym swoim życiem obszarze.

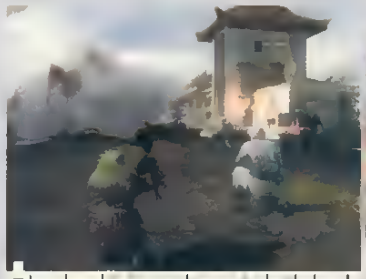
■ Wysiadka na wysokości 4 piętra Scena jak z filmu "Terminator2" Wrzucenie helikopterów w batalię podbiło klimacik - całkiem sprawnie się nimi lata, a jak rozpylają ołów!

■ Przejmowanie maszyn, szczególnie tych większych, to zawodowe akcje Szczególnie pod ostrzałem, w środku zadymy.

...POPRAWI CI SIĘ CERA I POZNASZ NOWE ROZRYWKI...

Krasć, zabijac, kupować Ot, podstawowy plan na kazdy dzień w Mercenaries Kraść jest co - od drobnych łazików, czy nawet wozków dostawczych, aż po ciężkozbrojne amfibie i kilka rodzajów czołgów! Wszystkie modele - będące odpowiednikami rzeczywistych pojazdów - opracowano z solidnym militarnym zacięciem (nic dziwnego skoro Pandemic mi na swoim koncie choćby Full Spectrum Warrior). Wprawdzie w przypadku ciężarówek szwankuje trochę fizyka ("pływają" i nie czuć ich ciężaru), ale już lot Hummerem przez błotniste wertepy, czy przebijanie się czołgiem przez drogowe zapory zapewniają odpowiedni feeling. Na tym jednak zestaw się nie kończy bo z czasem łykniesz też np helikoptery!

■ Rosyjska mafia na całygodniowym spalkaniu Jak fury zaczną wybuchać, powietrze zrabi się gęste od ciół i żelastwa Rewelka!



■ Laseczka nadaje się raczej do precyzyjnych, cichych, szybkich uderzeń... A wiesz, że jest też ukryta, dodatkowa postać?

Czarne "latające jajo" rosyjskiej mafii, lewirowanie między budynkami na niskim pułapie i ogień kruszący ściany, powodujący, że przejeżdżające niżej auta wylatują w huku eksplozji... Rewelacja! Dostępny w otoczeniu sprzęt, jego ciągła zmiana (fachowe animacje przejmowania maszyn) szybko podkręcają rajcowność! Masywniejsze, latające jednostki czy chociażby operowanie wielkim, artyleryjskim działem to tylko wybrane przykłady. Naprawdę masz tutaj za co wskoczyć.

Z samym likwidowaniem przeciwników też nie jest najgorzej. Po pierwsze rozwałka cywili to mało intratny pomysł - nie tylko trwa po kasie ale i niszczy zdobytye u poszczególnych frakcji zaufanie. Po drugie wrogów można ogłuszać, serią chwytów sprowadzać do parteru i zakładać kajdanki. Po co? Choćby po to, by wyznaczonych kolezków oddać żywcem w ręce międzynarodowego wymiaru sprawiedliwości - gwarantuje to dwukrotnie wyższe, niż w przypadku ich uśmiercenia, sumy na kącie. Wystarczy tylko przywołać helikopter i wrzucić takiego delikwenta na pokład. Bardzo malownicza scenka. Po trzecie wreszcie oprócz szerokiego zestawu broni palnej (meksymalnie dwie spluwy elegancko wiszące na plecach) pobawisz się także we wzywanie wsparcia z powietrza, laserowe namierzanie celów do precyzyjnego uderzenia, czy bombardowanie "dywanowe". Też ślicznie. Kraść i zabijać więc już potrafisz. A co z tym kupowaniem? Otóż zaliczając kolejne zadania (główne kontrakty, bonusowa rozwałka, czy ukryte, boczne cele - co tylko chcesz!) zyskujesz kasę. A kasa na polu

walki bardzo się przydaje. Od Sił Sprzymierzonych zamówisz sobie zrzucaną z powietrza paczkę z energią i amunicją, albo wspomniane wsparcie artyleni, kiedy czeka Cię np. rozwałka dużych fortyfikacji wroga. Od rosyjskiej mafii łyknięsz natomiast wybrany sprzęt. Widok helikoptera lecącego w Twoją stronę z dyndającym na sznurze samochodem, kiedy akurat z buta śmigasz przez jakieś pustkowia bardzo cieszy. A to nie koniec możliwości.

...DOSTANIESZ GRANAT DO RĘKI I LUDZIE BĘDĄ CIĘ SZANOWAĆ...

Chaos. Wojenny, wszechogarniający chaos. To główne wrażenie jakie niesie ze sobą świat Mercenaries. Z czasem zaczynasz łapać działające tu zależności, ale na początku wygląda to tak, jakby wszyscy walili do wszystkich, do Ciebie w szczególności.

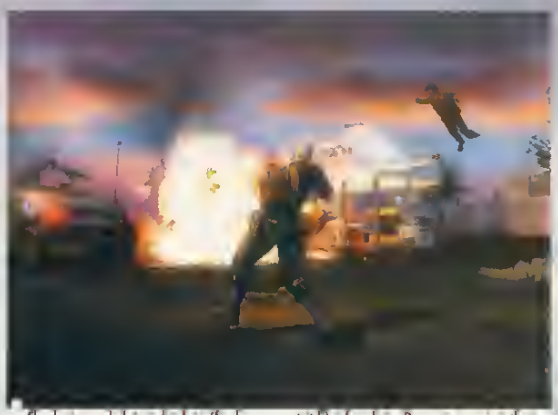
■ Modele wojskowych maszyn opracowano sugestywnie. Większymi czołgami kozacka demoluje się barykady, pociskami zmiatając całe budynki. Obracanie wieżyczki i kontrolowanie gąsienic bez zarzutu.

Śmigasz przez jakieś zakurzone ulice, nagle z góry spada grad pocisków, dym przesłania powietrze, zza rogu wyjeżdżają południowi bojownicy, pociski uderzają w Ciebie i ciężarówki pojawiające się ze Twoimi plecami. Dorzuć do tego drobny fakt, że otoczenie sypie się jak confetti, wszystkie budynki można obrócić w stertę gruzu, a poczujesz kryjącą się w tym klimacie MOC. Po prostu dostajesz się w matnię walczących stron, z biegiem czasu skupiając na sobie albo ich uwagę, albo ołów. Będąc najemnikiem kontaktujesz się bowiem ze wszystkimi, podejmując różne zlecenia - jednego dnia prowadząc transporter Sił Sprzymierzonych, drugiego waląc do nich z przeciwlotniczej rusznicy. Raz kradniesz dla rosyjskiej mafii sprzęt ONZ, raz po cichu wybijasz jej kolejnych bossów na zamówienie Chin.

I tylko odgórny cel masz stały - złapać 52 członków kartelu Generała Songa (rozpisanych w hierarchii a la talia kart), który z jednoczącej się powoli Korei Północnej chce zrobić nuklearnego agresora. Aby wytropić wszystkich, będziesz musiał korzystać z pomocy każdej z frakcji. Gra na bieżąco przedstawia Ci bowiem "nastroje" wszystkich stron (czy są neutralne, przyjazne, czy wrogie), zmieniając je zależnie od Twoich poczynań. Trzebe więc umiejętnie między nimi lawirować. A co powiesz na płacenie łapówy, by np. rosyjska mafia traktowała Cię ulgowo? Shootar z podstawami praw polityki? Niezle, ghe, ghe! Co ciekawe każdy z wybranych najemników ma przypisane nie tylko preferencje jeśli chodzi o prowadzenie walki (np. babaczka jest bardziej zwinna i łatwiej nią zabijać po cichu), ale też zestaw języków obcych, którymi się posługuje. Dzięki temu wybierając odpowiednią postać będziesz w stanie (lub nie) zrozumieć konwersacje odpowiednich stron. Co za tym idzie? Ano to, że albo sprytnie wejdziesz w korzystne układy, albo podejmiesz się misji tak naprawdę wpuszczającej Cię w kanał.

...RDZEWIEJĄCE KILKA RODZINNYCH DZIEDZI...

Jeśli front Korei Północnej jest dla Ciebie pojęciem odległym (a szczerze



■ Eksplozje wyglądają i działają (fizyka, rozrzut itd.) jak należy. Dynamiczne oświetlenie, zmieniająca się paleta nieba, rożne warunki pogodowe - Korea to ciekawy teatr działań.

■ Sprowadzanie ogłuszonych delikwentów do parteru - kolo brutalnie masakruje gościa, a później buzerem wgniata w glebę.

■ Od snajperki, przez bazookę, aż po ustalanie nalotu bombowego. Moment i nie ma szkoły dla koreańskich dzieci! Bywa

powiedziawszy dla mnie właśnie taki był), to pomyśl o targanych eksplozjami miastach Kosowa, wioskami pełnymi snopów dymu, czy na szybko organizowanymi militarnymi bazami chociby w Serbii. Tutaj jest bardzo podobnie. Betonowe klepiska pełne obdrapanych blokow, ulice na których poruszają się tylko opancerzone transportery, albo zdezelowane auta odważniejszych cywili. Co rusz jakieś zasieki, militarne namioty na granicach obszarów zurbanizowanych, zagrodzone mosty. Naprawę zawodowy teren na poranny spacer z paczką granatów w kieszeni. Postarano się nawet o zmienne warunki pogodowe i to dodatkowo potęguje wrażenia. Przejażdżka czołgiem przez płonącą wioskę, kiedy z nieba wali gęsty deszcz to taki popisowy obrazek. Równia malowniczo wygląda ostrzał koło stacji kolejowej, kiedy niebo przechodzi z wypogodzonego w brunatne i ciężkie. Albo rajd jeepem po wijących się drogach, kiedy kłęby mgły nisko otulają asfalt. A zaraz zza nich wynurza się stacjonujący oddział Chińczyków z rakietnicami gotowymi do strzału.

Nie byłoby tak udanych miejscówek, nie byłoby też całego tego ostrego nawalania w co się tylko da, gdyby

GTA idzie na wojnę. Proste, ale naprawdę zdające egzamin połączenie. Ciekawie opracowany teren, masa sprzętu, zróżnicowane zadania... Ostra seria.

■ 1 Stacha nigdy nie lubili w pracy Zawsze jak przychodził, ta kaledzy abracali się tyłem, udając że w TV leci Klan albo inny Małysz.

■ 2 Fuchy dostował najgorsze - albo razłodowac ten tani trensport na burgery z Tajlandii, albo przypilnowoc czy sprzątaczki długopisow nie kradną

■ 3 Jak prezes nową furę kupił (z klimą, skórą, seksretarką i wyrzutnią rakiet na dachu), ta Stach nawet splunąć na oponę nie mógł

■ 4 W ramach nagrody za wyniki dostał za ta stare Valvo cieciа Combi, no gaz i w dodatku na dnie stawu. Wkurzył się chłopak. .

■ I powiedział "Teraz Stach zrobi Bach!" wjeżdżając do ogrodu prezesa

nie stary, wypróbowany engine Havok. To on opisuje ludzi latających w powietrzu po lekkiej eksplozji, to dzięki niemu rakiety pięknie rozrywają stal zaparkowanych samochodów, to właśnie jego algorytmy powodują przewracanie się zarowno płotów, jak i wielkich betonowych konstrukcji. Kila rodzejow filtrow (ze zmiękczającym obiekty bloomem na czale), zabawa oświetleniem, smugi i kurz zawodowo uzupełniają jego pracę Oprawa, mimo lekkiego dorysowywania się horyzontu robi więc bardzo solidne wrazenie Stacjonujący żołnierze patrolują swoje rewiry, w miastach śmigają cywile i miejscowi kryminaliści, a w przypadku bombardowanych wiosek czy bezpośredniego frontu oprócz walczących stron pojawiają się tez dziennikarze

z kamerami! Huh! W jakiej innej grze widziałeś taki patent? To dodaje autentyzmu. Wskocz na powoli sunący czołg i ciśnij do środka granat, broń z lokalnymi bojownikami atekowenego z kilku stron miasta, przedrzyj się przez oblężony most, a poczujesz ten klimat

...POZNASZ WIELU PRZYJACIÓŁ (NIEKONIECZNIE TWOICH)...

Wprawdzie same modele wrogów nie rozwalają ilością polygonow, ale przy tak rozległym obszarze . Grunt, ze chłopaki potrafią atakować w grupach, do tego wykorzystując stojące pojazdy! Chociaz z drugiej strony łatwo ich zmylić wskakując w fury wybranej frakcji - wtedy nawet mimo np otwartego dachu, biorą Cię za przedstawiciela którejś ze stron Od czasu do czasu pojawią się tez kolesie pomagając Ci w misji (mając odpowiedni sprzęt mozesz werbować żołnierzy trąbiąc na nich), tudziez np delikwenci wymagający uwolnienie czy eskorty Tymi ostatnimi pokierujesz wydając proste komendy ("stój", "za mną") Nie jest więc źle Z kolei Twój zakapior został całkiem ładnie animowany, kozacko zakłada broń na plecy, efektownie wbija się do latających maszyn, tylko . hmmm . nie za bardzo rozumiem o co chodzi z jego designem Kto u licha stał za projektem postaci do wyboru!? Zespany, łuzacki Murzynek w czapeczce, babeczka wyglądająca jak córka splodzone przez rybeka, kiedy ten akurat miał gorszy dzień, wreszcie zwalisty Szwed, tyle że z modnym irokezem na głowie (Beckhem styla), w wąsach i czerwonych okularkach Cyrkowe zbieraninа! To mają być zwiedzający wszystkie fronty swiata, zimni nejamnicy? Z braku laku wybralem Szwede - kolo wyglądał na najtwardszego, do tego walił mocne gadki Tylko ten image jak ne casting do Baru Ale z czasem się przyzwyczaiłem I ty tez powinnaś dać radę

Udźwiękowienie robi swoje Odgłosy przelatujących gdzieś w gorze samolotów, walących się budynków, wycia silników - całą ta otoczka bardzo realistycznie wpycha pole bateli w Twoje uszy Zróżnicowenie językowe stron także (chociaz większość dialogow i tak ieci po angielsku, co najwyzej z akcentami) A przy tym wszystkim nieodzownie towarzyszy Ci pompetyczna, wzniosła muza Motywy z chórkami, czy uderzeniami japońskich bębnów podkręcają do walki Bo i cały taki charakter Mercenaries - widać, ze Pandemic czuje klimat masowych, przykrytych ziemlą i hukiem wystrzałów, miejskich walk

...I W OGÓLE STANIESZ SIĘ BAROZIEJ OTWARTY (MINĄ PRZECIWPIECHOTNĄ)!

Plus minus 20 godzin - tyle trwe szybka wizyta w ogarniętej lokalnymi (i nie tylko) walkami Korei Północnej Realizując pieczolowicie wszystkie podpunkty kontraktów, zawzięcie lawirując pomiędzy frakcjami wkupiając się naprzemiennie w ich laski oraz zaliczając choćby część z dziesiątek pobocznych zadań spędzisz na półwyspie niemal dwe razy więcej czasu Ja nia zaliczyłem dodatkowych zadań, nie rozwaliłem wszystkich baraków wroge czy obiektow wywiadu ukrytych w tutejszych wioskach Co chcę Ci powiedzieć? Ze Mercenaries to tytuł, do którego mozna wracać Wojną będziesz bewić się tutaj tak samo (no, może ne mniejszą skalę), jak bawiłeś się gangsterką w GTA. Szybciej się znudzisz, trafisz na mniejszą różnorodność, ale przez kilka dni poczujesz atmosferę bycia jedynym wyluzowanym kolezką na przerzucającym ludzką masę polu batalii Poczujesz atmosterę bycia Najemnikiem.□

GTA meets Battlefield

Tytuł, ktory okrnślic można mianem rewolucjanizującego gatunek strzelanin TPP Tak sugestywne uczucie swobody i ogramu możliwosci towarzyszyło mi ostatnimi czosy podczas zwiedzania uskoku San Andreas O ile jednak w GTA. SA misjn należą w większosci do liniawych, a tyle Mercenaries zapewnio dzinsiątki możliwości i sposobów ich ukończenia Cicha eliminocja celu za pomocą broni snajperskiej? Zosypanie tegaż gradem pocisków ze stacjanarnega KM'u? A może wjazd w sam srodek piekła oponcerzanym wozem bojowym lub posłanin kilku niekinrowanych pociskow rakietowych z pakładu niewielkiega smigłowco? Ilość możliwych kambinacji taktyk i zastosowanych sradków ogranicza praktycznie tylka fantazja Gracza Przy tym ogromie możliwosci, rozległosci terenow oraz ilości dostępnych misji i wyzwan autorom udała się uniknąc charakterystycznego dla pokrewnych produkcji upłycnnin rozgrywki Wszystko to w połączeniu z niezwykłą oprową oraz sugestywnym dizajnem przedstowionega swiata sprawia, iż Mercenaries jest jednym z pinrwszych tytułów, jakimi powienimnneś się w tym raku zainternsować. □

[sentinel]

Ocena: 9-

WERDYKT

LUCASNNTS STAYFENNINA

8 8 7 8

8+

Współczesny front z masą sprzętu w tle... W tle?! Na pierwszym planie! Wojenna zadyma rulez!

PLUSY	MINUSY
▲ swoboda a la GTA	▼ dorysowujący się horyzont
▲ dostępny sprzęt	▼ brak trybu online
▲ klimat miejskiej batalii	▼ zwalnienia animacji (PS2)

WYBÓR: DZIKO 6+, SCIERA 8, CZY 8+ | 1 GRACZ, MEMORY 240KB

MECHASSAULT 2 LONE WOLF

Cóż, świeżością i innowacyjnością powala już sama fabuła. Oto bowiem - ku ogólnemu zaskoczeniu - świat stanął na krawędzi zagłady. Jeszcze bardziej niewiarygodnym jest fakt, iż palce macza w tym fanatyczna organizacja. A teraz najmocniejsze - to dokładnie ta sama fanatyczna organizacja, z którą rozprawiłeś się w poprzedniej części... Dasz wiarę? Tym razem jednak Ty stanowisz jedynej i ostatnią deskę ratunku - rozbijając się z resztą ekipy po całym wszechświecie odnaleźć musisz tajemnicze Data Cores, które stanowią klucz do władania przerażającą, przepotężną i przeraźliwie...bójczą bronią. I nie zgadniesz, która fanatyczna organizacja pragnie ową broń posiąść...

Ale mniejsza o fabułę - skoro autorzy nie mieli zamiaru poświęcić jej odrobiny czasu, to i ja nie będę dłużej na jej temat ironizował. Zmiany - one są w przypadku sequeli najistotniejsze. A pierwszą, dość istotną w stosunku do poprzedniej części, będzie z całą pewnością oprawa. Nowy silnik graficzny daje popis swych możliwości już we wprowadzających w fabułę, liczonych w czasie rzeczywistym przerywnikach. Wrażenie robią przede wszystkim modele postaci (wygląd, niemal naturalne ruchy czy mimika twarzy) oraz wszechobecne efekty świetlne, eksplozje (w szczególności te towarzyszące unicestwianiu samych mechów) i tony sypiącego się szkła i innych odłamków. Główni bohaterowie - czyli same mechy - także prezentują się znacznie lepiej: zyskały nieco poligonów, przyozdobiono je wyraźnie większą ilością detali, ale przede wszystkim poprawiono ich animację. Co byś jednakże nie popadł w zbytni zachwyt, wspomnę także o przeciętnych teksturach podłoża czy niepokojąco bliskim horyzoncie i dającym się we znaki pop-upie. Fakty pozostają jednak faktami - MechAssault 2 prezentuje się zauważalnie lepiej niż jego poprzednik.

Zabawę zaczniesz przyodziany jedynie w Battle Armour - exoskeletonową zbroję wyposażoną w pulsacyjny laser oraz nieźle sprawdzający się moździerz. Jednak pomimo słabego opancerzenia oraz kiepskiego uzbrojenia to właśnie odpowiednio wykorzystany Battle Armour jest jedną z najgroźniejszych dostępnych w grze broni. Mam na myśli możliwość przejmowania za jego pomocą dowolnego znajdującego się w pobliżu mecha. W tym miejscu dochodzimy do zdecydowanie największej z różnic pomiędzy obiema częściami MechAssault - Neurohackingu oraz przejmowania kontroli nad pojazdami. Wystarczy odrobina wprawy, by wykorzystując zwrotność zbroi podlecieć dostatecznie blisko wrogiego mecha, podczepić się do jego pancerza (chwytać można się zresztą większości płaskich powierzchni), po czym wklepując pojawiającą się kombinację klawiszy pozbyć się zań pilota. Neurohackować nie trzeba oczywiście walających się odłogiem mechów i pojazdów, a warto nadmienić, iż zasiąść możesz za sterami trzydziestu pięciu maszyn (dorzucono sześć nowych mechów), w tym czołgu oraz VTOLa (transportera pionowego startu i lądowania - podwieszony pod nim niejednokrotnie dotrzesz w rejon działań). Zagranie to ze strony autorów nad wyraz udane i wprowadzające nieco świeżości do niezwykle schematycznego systemu rozgrywki.

Większość z 26 dostępnych w kampanii misji opiera się na podobnych założeniach i choć autorzy starali się zróżnicować stawiane przed MechWarriorem cele (misje w których przyjdzie Ci poruszać się pieszo traktować wypada jako zło konieczne - animacja pilota oraz detekcja kolizji przywodzą momentami na myśl nieszczęsnego Driv3ra), tak schematyczności samej rozgrywki nie udało się uniknąć - a ta ogranicza się zwykle do biegania wokół nie stanowiących bezpośredniego zagrożenia przeciwników (wyjątek stanowią pojawiające się w większych ilościach wrogie mechy) i zasypywania ich gradem kul, rakiet czy innej plazmy. Po zasypaniu oponenta na śmierć zbieramy pozostawione przez niego power-upy (regenerujące osłony, zwiększające chwilowo siłę rażenia broni), po czym ruszamy dalej. Najgorsza jest jednak nie schematyczność, lecz kończąca się po 6-7 godzinach zabawa (kpina?). Mankament to spory, o przymknąć nań oko mogą jedynie subskrybenci usługi Xbox Live i miłośnicy multiplayerowych rozgrywek - to właśnie tryb wieloosobowy stanowi esencję drugiej odsłony MechAssault.

- Traktujących o mechach tytułów pojawiło się ostatnimi czasy całkiem sporo. MechAssault 2 jest z całą pewnością jednym z wartych uwagi, jednakże autorzy nie ustrzegli się błędów. Tryb single jest niezwykle krótki oraz schematyczny - część konkurencyjnych tytułów oferuje w tym temacie znacznie więcej. Siłą MechAssault 2 jest jednakże rozbudowany tryb on-line, na filarze którego została stworzona niemalże cała gra. Jeśli z jakichś powodów zainteresowany jesteś wyłącznie trybem dla pojedynczego Gracza, a nie jesteś zagorzałym miłośnikiem uniwersum BattleTecha czy MechWarriora, rozsądnym wyjściem będzie rozejrzenie się za którymś z konkurencyjnych tytułów. Dla zagorzałych wielbicieli poprzedniej części oraz miłośników sieciowych potyczek MechAssault 2 okazuje się być z kolei nad wyraz trafnym wyborem □

Ponad rok czasu przyszło nam czekać na sequel jednego z najlepszych tytułów traktujących o mechach. Czy autorom udało się tchnąć odrobinę świeżości w skostniały już nieco - wedle dzisiejszych standardów - schemat rozgrywki?

WERDYKT Sentinela

MICROSOFT | STRZELANINA

8 | 8 | 7

Singleplayer **7+** / **8+** Multiplayer

Udany, choć ewidentnie nastawiony na online sequel.

PLUSY	MINUSY
▲ mnogość pojazdów	▼ prostota i schematyczność single
▲ rozbudowany tryb multiplayer	▼ niemożność wyboru uzbrojenia
▲ oprawa, świetny soundtrack (Korn!)	▼ pop-up

GRAFIKA: XBOX 8, PAL 7+ | 1 GRACZ, 2-12 XBOX LIVE/SYSTEM LINK/XBC

Termin wydania wersji PAL - 4 lutego 2005.

GUNGRIFFON
ALLIED STRIKE

Na wstępie rozczaruję tych, którzy spodziewali się zasiąść za sterami urodziwych i ponętnych niczym zawodniczki z Dead or Alive mechów. Wszystkie spośród kilkunastu dostępnych to potężne, brzydkie i brutalne maszyny - w niczym nie przypominające lśniących i obłepionych fluorescencyjnymi błyskotkami cacek z MechAssault 2. Nie dorównują im także zwrotnością, finezją ruchów ani łatwością pilotażu. Niemniej w jednym pozostają niedoścignione - ich dizajn i charakterystyka nie pozostawiają najmniejszych wątpliwości, iż do czynienia mamy z kilkudziesięciotonowymi, stworzonymi na potrzeby pola walki maszynami.

Zasiąść możemy za sterami szeregu najróżniejszych modeli - od dwu- lub czteronożnych mechów, poprzez niezwykle zwrotne i delikatne, aż po niebywale ciężkie i z trudem przemieszczające się maszyny. Wypór jest o tyle istotny, iż konkretne modele różnią się nie tylko opancerzeniem, zasięgiem radaru czy wpływającymi na mobilność dodatkowymi umiejętnościami (skok, boost), ale umożliwiają także podwieszanie różnych zestawów uzbrojenia. Lekkie i zwrotne maszyny udźwignął zaledwie 85mm działko i zestaw kilku pocisków rakietowych, podczas gdy najcięższe poradzą sobie ze 120mm armatą i dwukrotnie cięższą bronią przeciwpancerną. Istotna jest także ilość zabieranej na pokład amunicji - ta kończy się bowiem w zastraszającym tempie, a uzupełniający jej zapasy śmigłowiec zaopatrzeniowy pojawia się rzadko i na krótką zaledwie chwilę. Przed wyruszeniem w bój wybrać musimy jeszcze mecha dla naszego partnera - swoistego "skrzydłowego" wspierającego nas w trakcie wykonywania misji (możemy mu wydawać proste polecenia).

Typów zadań wprawdzie przesadnie dużo nie ma, lecz zróżnicowanie dostępnych jednostek oraz środków powoduje, iż nudzić się nie sposób. Tym bardziej, iż poziom trudności został solidnie wyśrubowany, co po części wynika z założeń samej gry - Allied Strike wyraźnie stara się bowiem odchodzić od arcade'owego modelu rozgrywki na rzecz symulacji. Samo sterowanie potężnym mechem do najłatwiejszych nie należy, maszyny są wielkie, ciężkie i niezgrabne, czyli dokładnie takie, jakie być powinny. Wrażenie potęguje widok z kokpitu oraz nad wyraz rozbudowany HUD, a adrenalinę dodatkowo podnoszą kończące się w zastraszającym tempie zapasy amunicji oraz zajadle atakujący przeciwnicy - tak sugestywne uczucia przedzierania się przez pola walki w wielkim mechu zapewnił mi uprzednio tylko Steel Battalion (i choć samych gier nijak porównać się nie da, fakt ów warto podkreślić).

Kilka czynników powoduje jednak, iż GunGriffon pomimo wypunktowanych zalet pozostanie pozycją niszową. Oprawę w pierwszej chwili szokuje, bo kto spodziewałby się, iż wydana na Xboxa gra oferować może oprawę na poziomie późnego N64 czy wczesnego DC? Krepskie tekstury, przerażająco blisk horyzont czy wszechobecna mgła to jeszcze nic w porównaniu z dziesiątkami bitmapowych obiektów, przez które mechy i pociski zwyczajnie przenikają. Udźwiękowienie również pozostawia nieco do życzenia, choć pompatyczny podkład (w stylu The Rock) buduje odpowiedni klimat. Grę ratuje nieco obsługa Xbox Live (max. ośmiu Graczy), a w szczególności tryb Cooperative (dostępny poza zwykłym oraz drużynowym Deathmatchem). Mimo tych wad GunGriffon może stanowić przyjemną odskocznię od konkurencyjnych tytułów, oferując odmienny schemat zabawy i uzależniając powodzenie misji od wcześniejszych wyborów oraz odpowiedniej strategii Gracza - a to zdecydowanie wyróżnia ten tytuł na tle większości konkurencyjnych produkcji. □

Dynasty Warriors 4 Empires

■ Empires gromadzi wszystkich zawodników obecnych w czwartej odsłonie serii, dokładając do tego przedmioty znane z DW4:XL.

Sprawa odtwórczych dodatków do serii Dynasty Warriors zdążyła zapewne zirytować niejedną osobę. Sytuacja uległa jednak zmianie gdy pojawiło się Dynasty Warriors 4: Empires, które jest unikatowym produktem w tej oszałamiająco dobrze sprzedającej się serii, prezentującym zupełnie inne podejście do tematu jednoczenia Chin. Grę wreszcie wzbogacono o faktyczne elementy strategiczne - do tej pory owa "strategia" przejawiała się praktycznie tylko w wypełnianiu zadań i podpowiedzi w trakcie bitew, czyli generalnie do rozwiązywania dylematu "gdzie pójść robić zadymę". Teraz to inna bajka. Zupełnie inna bajka.

Po rozpoczęciu rozgrywki przed Twoimi oczami pojawia się mapa ówczesnych Chin podzielonych na 24 regiony zajmowane przez różne postacie - nie tylko głównych wojowników z tej serii, ale też cały szereg pomniejszych oficerów. Zabawę można toczyć w trybie historycznym, który przedstawia uproszczoną sytuację z okresu Rebelii Żółtych Turbanów (zdefiniowani władcy i ich podwładni startujący w określonych rajonach), bądź też wybrać tryb fikcyjny, który losowo rozrzuca wszystkie siły na maple, pozwalając Ci tylko wybrać główną postać i miejsce startu. I tutaj zaczyna się DW4, jakiego nie znamy. Zapomnij o jakiś specjalnych metodach zdobywania przedmiotów czy poziomu broni, zapomnij o klasycznym pakowaniu postaci wraz z kolejną rozgrywką - tutaj zawsze startujesz od zera i poddajesz się nowym zasadom. Każdy region przynosi co turę odpowiednie dochody wyrażane w złocie, a ponadto charakteryzuje się własną, unikalną i wymagającą czasu produkcją danych rodzajów przedmiotów (znanych z poprzednich części), czy też obecnością wyspecjalizowanych kowali, których posiadanie ponosi poziom broni, jaką władają Twoi oficerowie. Inaczej wypada również rozwój postaci. Wprawdzie nadal gromadzą one punkty w trakcie walk, ale teraz każda z osób ma do zrealizowania swoje cztery indywidualne cele (zdobyć x punktów, służyć x tur, podbić odpowiednią liczbę obszarów etc.) pozwalające stopniowo podnieść rangę postaci, co wiąże się ze wzrostem statystyk zdolności bitewnych oraz maksymalnej ilości żołnierzy, jaką może mieć ta osoba pod swoim dowództwem.

■ Oto i mapa Chin podzielona na regiony. Twoim zadaniem jest doprowadzić do tego, by wszystkie one były w tym samym kolorze.

Każda tura rozpoczyna się od wybrania propozycji najróżniejszych akcji, jakie zgłaszają Twoi generałowie. Sugestii jest mnóstwo - są związane z produkcją przedmiotów, funkcjami zarządzającymi (zbieranie podatków, zwiększenie handlu, oddanie części złota podwładnym itd.) dotyczące odmiennych sposobów rekrutacji oficerów (poszukanie niezatrudnionych, przekupstwo itd.), leczenia i uzupełniania stanu oddziałów, tudzież wzbogacanie ich o jednostki specjalne (znane Sorceres, Shamans, czy też pojazdy Juggernaut), są też i takie, które dotyczą zawierania sojuszy oraz wykorzystania taktyk i podstępów w nadchodzącej bitwie (np. pomoc ruchu oporu, zdrada i przejście wrogiego oficera na Twoją stronę w trakcie walki). Po wybraniu zaproponowanych działań możesz wreszcie przystąpić do ataku na wybrane terytorium wroga, obrony własnego regionu lub współdziałania w ataku/obronie wraz ze sprzymierzonym władcą. Wybierasz maksymalnie trzech głównych generałów oraz trzech poruczników, którzy wezmą udział w walce. Różnica między generałem a porucznikiem jest między innymi taka, że tylko generałowie mogą wykorzystać swoją specjalną i unikalną zdolność w trakcie walki (dotyczy tylko oficerów, jakimi kieruje AI) - np. przekonywanie wrogich żołnierzy do przejścia na Twoją stronę, chwilowe zwiększenie siły ataku całej armii czy zorganizowanie zasadzki. Jak więc widać, można się niezle pobawić, zanim jeszcze dojdzie do właściwej bitwy. A nie trzeba chyba przypominać, że przeciwnicy nie siedzą bezczynnie i sytuacja na głównej mapie ulega nieustannym zmianom.

■ Przed rozpoczęciem działań w każdej turze Twoi podwładni zgłaszają po 2 propozycje. Te obie celują w tyłek Yuan Shao.

Także i obraz właściwej bitwy znacznie odbiega od tego, do czego przyzwyczaiła nas seria. Mapy podzielone są na połączone ze sobą bazy, punkty obronne należące do obu armii. Główny cel jest prosty: zdobyć główną bazę wroga. Choć czasem zwycięstwo można osiągnąć też na inne sposoby - np. poczekać na upłynięcie czasu (w przypadku bronienia się), tudzież zaciukać wrogiego władcę, jeśli akurat uczestniczy w bitwie. Poszła się kochać cała epickość znanych dotąd bitew, przepełnionych przeprogramowanymi wydarzeniami.

Elementy strategiczne zostały udanie wkomponowane w całość, sprawiając, że każda rozgrywka wygląda zupełnie inaczej od poprzedniej. A należy jeszcze wspomnieć o różnorodnych zakończeniach uzależnionych m.in. od tego, w jaki sposób rządziles. Powiem szczerze, że aż dziw bierze patrząc na to, jak udało się odświeżyć tak mocno wyeksploatowany pomysł - idzie wsiąknąć bez opamiętania.

■ Sam system walki jest dokładnie taki sam - zmiany nastąpiły na płaszczyźnie samych bitew.

WERDYKT Kolego

KOEI | BIJATYKA/STRATEGIA/RPG

7 6 8 **7+**

Nocoo... Nareszcie jakiś powiew świeżości w serii, a do tego gra solidnie wciąga!

PLUSY
- ▲ nowości - elementy strategiczne
- ▲ niepowtarzalność każdej rozgrywki
- ▲ podwładni wreszcie mają coś do powiedzenia

MINUSY
- ▼ mniej efektowne bitwy
- ▼ brak możliwości planowania bitew i wydawania rozkazów

OCENY | 1-2 GRACZY MEMORY 185KB

Xtreme Legends
Dynasty Warriors 4

Gdybym miał wskazać producenta, który wykazuje największe zdolności w eksploatowaniu udanych gier i wyciąganiu z nich dodatkowej kasy, to wybierałbym pomiędzy dwiema firmami: Capcom oraz Koei. Podręcznikowym wręcz przykładem w przypadku tej drugiej są nawalankowe, chodzone mordobicia z elementami RPG i poziomej strategii - Dynasty Warriors oraz Samurai Warriors. Jak to już weszło w krew panom developerom, każda kolejna część któregoś z tytułów ma „defaultowo" zaplanowany dodatek zwany Xtreme Legends - i takowy otrzymało już jakiś czas temu również Dynasty Warriors 4.

DW4 XL jest jednak dość nietypowym dodatkiem - z grubsza rzecz biorąc niesie z sobą sporą porcję rozgrywki przede wszystkim dla doświadczonych Graczy, ale nie przedstawia żadnych nowych postaci. Otrzymaliśmy garść nowych przedmiotów, takich jak np. znany z DW3:XL podnoszący morale bębenek War Drum, zupełne nowinki w postaci Secrets of Orbe akcelerującego działanie orbe, czy też Meat Bun Snack, dzięki któremu częściej znajdujemy jedzenie odnawiające energię na polu walki. Pojawiły się też dwa dodatkowe stopnie trudności - super łatwy Beginner oraz Expert, który jest przeznaczony dla naprawdę nie lada wymiataczy. Z tym ostatnim wiążą się też oczywiście bronie nowego, wyższego poziomu (11lv). Wszystkie z nich mają atak +60, posiadają też wbudowane 4 przedmioty na wysokim poziomie, przeważnie idealnie pasujące do danej postaci (np. Ma Chao z Horned Helm oraz Cavalary Armor na lv.20 - jest nie do zatrzymanie na koniu). Zdobycia tych broni wymaga nie tylko gry na Expercie, ale też dokonania rzeczy wręcz niemożliwych - przyznam szczerze, że w przypadku niektórych postaci nie widzę sposobu osiągnięcia sukcesu bez pomocy drugiego Gracza. Tym bardziej, że niektóre misje nie pozwalają na wykorzystanie ochroniarzy czy, co gorsza, przedmiotów.

DW4 XL prezentuje dwa główne tryby: Xtreme oraz Legend. Pierwszy to dość wciągająca mini-gierka polegająca na wypełnianiu kolejnych losowo tworzonych misji od walk z bandytami, przez uczestniczenie w waśniach między oficerami, do bitew w celu stworzenia własnego królestwa, tudzież jego obrony. Ciekawostką jest to, że możesz tworzyć własny oddział, przyłączając lub dokupując doń dodatkowych oficerów lub formacje żołnierzy. Głównym kąskiem jest jednak tryb Legend, stanowiący zestaw pojedynczych misji dla każdej z 42 postaci. Misje owe odnoszą się przeważnie do jakiegoś ważnego wydarzenie lub wyczynu, w którym dany wojownik brał udział. Zhao Yuna czeka samotna szarża w środek ogromnej armii Cao Cao w celu odbicia syna Liu Bei'a, Zhang Fei będzie musiał bronić mostu Chang Ban tak, by nikt go nie przekroczył, Lu Meng postara się pojmać Guan Yu w zamku Mei, a Zhang Liao przystąpi do misji, która przyniosła mu przydomek "Terror From En", czyli sławetnej "obrony" He Fei - zasadzek z potężnymi kontratakami małymi oddziałami kawalerii wprost w potężną armię Wu. Warto wspomnieć, że owe misje przeważnie dzieją się na niewielkich planszach, stanowiących często fragmenty znanych map, a cechuje je w większości przypadków spora rzeźnia i wysoki poziom trudności. Łakomy kąsek dla miłośników ostrej jatki i tematyki ROTK. □

WERDYKT Kollego

KOEI	DIABLYKA/RPG
7	6 7

PLUSY	MINUSY
▲ wspaniała zadumka!	▼ malutkie bitwy
▲ ciekawe misje (historia!)	▼ brak nowych postaci

7

OCENY: MAJA 7 | 1-2 GRACZY, MEMORY 191KB

Xtreme Legends
Samurai Warriors

Sarli Samurai Warriors udało się całkiem niźle wystartować i uzyskac doskonałe rezultaty sprzedazy – tytuł, choć dość świeży, doczekał się juz specjalnego dodatku o nazwie Samurai Warriors. Xtreme Legends Weterani Epoki Trzech Królestw, co powiecie na to by poszpilać we właśnie rodzącą się nową serię i, tak dla odmiany, poturbować samurajów angażując się w wojnę domową w Japonii?

Dodatek Xtreme Legends do SW przypomina bardziej to, z czym mieliśmy do czynienia w przypadku warsji XL trzeciej części Dynasty Warriors, niż części czwartej. Kluczową atrakcją są cztery dodatkowe postacie posiadające własny tryb Story: pogromca zabójcy Nobunagi Ody, czyli Mitsuhide Akechi, władający "rozkładaną włócznią" Hideyoshi Hashiba, córka Tadakatsu Hondy i siostra przyrodnia Yukimury Sanady w jednej osobie - doskonała łuczniczka i na osobnik będącym raczej groteskowym herosem (ze względu na wygląd) w postaci Yoshimoto Imagawa (włada mieczem i... pilką) oraz bohater stanowiący największą atrakcję dla osób siedzących w tamacie, jedan z największych wojowników tamtych czasów, który nie odniósł żadnych ran w ponad 50 bitwach, w których brał udział - sam Tadakatsu Honda (Heihachi w Onimusha 3). Oczywiście by pograć w trybie Story innymi postaciami, trzeba posiadać pierwszą część SW i przygotować się na swapowanie dyskami. Standardowo dla XL pojawił się nowy, jeszcze wyższy poziom trudności (Chaos), który jest naprawdę wyzyłowany i przeznaczony tylko dla doświadczonych Graczy oraz ich napakowanych do maksimum postaci – na tym poziomie można zdobyć zarówno najlepszej klasy przedmioty, jak i "klasycznie nowe" bronie jeszcze wyższego, szóstego poziomu, zwane Ultimate Weapons. Pojawły się też nowe przedmioty (np. podnoszące umiejętności naszego głównego dowódcy czy też strój ninja niwelujący obrażenia zadawane przez pułapki), trzy nowe tryby do Versusa, a także nowe skille dla postaci - ciekawym przykładem jest Chaos, który sprawia, że wysokie combosy zadają większe obrażenia. Ciekawostkę stanowi możliwość kupowania za specjalne punkty różnych bonusów: umożliwić można m. in. zdobywanie broni lv5 oraz lv6 na niższych poziomach trudności czy też rozwój postaci postaci ponad wcześniej znaną ograniczenie (yes!).

Zaskakujące jest to, że grafika, choć oparta o ten sam engine, sprawia nieco lepsze wrażanie. Wprawdzie nadal mamy pojawiające się nagle postacie (niewidzialna mgła jest bliżej niż w DW), jak i okrutne szarpnięcia animacji przy trybie na dwóch Graczy, ale za to obraz jest nieco ostrzejszy, mniej rozpikselowany, a do tego mamy nieco żywszą i cieplejszą kolorystykę na planszach. Generalnie rzecz biorąc dodatek stanowi wprost ogromną atrakcję dla totalnych maniaków - nie tylko dzięki wszelkim dodatkom, ale również możliwości przełamania ograniczeń w rozbudowie postaci. Dla pozostałych osób gra pozostanie raczej tylko ciekawostką. A dzięki opcji Archives fachnie opracowaną (wygodne linkowanie tematyczne) skarbnicą podstawowej wiedzy o tym urzekającym okresie historycznym, jego bohaterach i słynnych wydarzeniach. □

WERDYKT Kollego

KOEI	DIABLYKA/RPG
7	7 7

PLUSY	MINUSY
▲ poprawiona grafika	▼ odtwórczość
▲ ciekawe nowinki	▼ dla maniaków SW

7-

OCENY: | 1-2 GRACZY, MEMORY 245KB

Termin wydania wersji PAL – 25 lutego 2005

games WORLD

KONSOLE w super cenie
sprawdź a nie uwierzysz

największy wybór GIER
ponad 200 tytułów w ciągłej sprzedaży

markowe AKCESORIA
tylko dla wybrednych

wysyłka GRATIS !

Geant Fort Wola
ul. Połczyńska 4 Warszawa
(022) 876 14 48
pn-pt 09.00 - 21.00
niedz 09.00 - 20.00

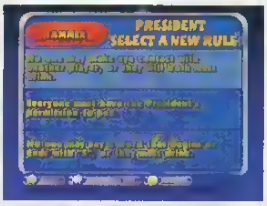
C.H. Wileńska
ul. Targowa 72 Warszawa
(022) 331 60 31
pn-pt 08.30 - 22.00
niedz 10.00 - 19.00

NA HASŁO PSX RABAT 5%

THE GUY GAME

Dawno minęły czasy, kiedy gry oparte na "żywym" materiale filmowym robione przez kilku entuzjastów z kamerą przez pół dnia i przy minimalnych nakładach, wzbudzały jęk zachwytu. Pomysłodawcy Guy Game chyba o tym nie wiedzą, bo usiłują nam wcisnąć bubel, który dokładnie odpowiada powyższej specyfikacji. Tym samym kpią z nas w żywe oczy, przy okazji obrażając drogie panie, których w gronie Graczy jest przecież coraz więcej. Tego nijak nie zamierzam im przepuścić.

Cała zabawa dzieli się na kilka rund. Pierwsza to seria zadań quizowych. Najpierw Gracz musi odpowiedzieć na zadane pytanie pochodzące z dziedziny ogólnej, przynajmniej według mniemania Amerykańców.



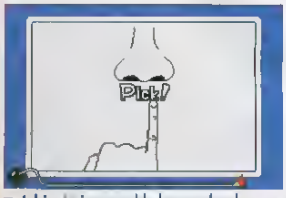
Przykładowo "Ilu amerykańskich nastolatków traci dziewictwo każdego dnia?". Klasa, co nie? Później odpowiada dziewczyna i jeśli nie zgadnie, to jej strata. Znaczy to ni mniej ni więcej - gwoli ścisłości, by oddać "przestanie gry" – że musi pokazać malony. Następnie pytanie jest powtarzane, z tą jednak różnicą, że wiadomo iż odpowie źle - naszym zadaniem jest zadecydowanie, jak bardzo się zblamuje. Biorąc pod uwagę poziom przedsięwzięcia oraz widoczny wpływ napojów bezalkoholowych, z dużym prawdopodobieństwem można przypuścić, że trafimy w tę najbardziej kretyńską, złą odpowiedź. W taki właśnie sposób zapełniamy "Flash-O-Meter", a od niego zależy sukces, czyli coraz lepsza ekspozycja wdzięków bladych ofiar. Nie wstępie istotne fragmenty zasłania baner-gigant, im więcej punktów, tym widoczność lepsza. Jeśli dobrze pójdzie, na końcu zobaczymy krótki materiał przedstawiający kandydatki współzawodniczące np. w skokach na gumowych piłkach. I to w zasadzie wszystko, jeśli nie liczyć kilku mini-gier, które nijak się mają do reszty, a także opcji dla miłośników płynnych wrażeń, czyli picia wódeczki według zasad. Czy tego oczekujemy po grach, za które każą przecież płacić kupę kasy? Nie sądzę, zwłaszcza że wybierać jest w czym. Szanuję Czytelników, a w ich gronie przedstawicielki płci pięknej, więc gorąco apeluję, by nie sięgać po tę grę. Nawet jeśli jesteś desperatem. □

[Torba]

Ocena: 2

■ W grze znalazła się ponad 200 minigier, w dużej mierze opartych na 8-bitowych klasykach. Oto, co m.in. wymyślili Japończycy:

■ Jedna z wielu gier logicznych. Wlewamy wodę do wiaderka, pamiętając, że strumień skręci na każdym z rozwidleń.



■ Jakże życiowe - wkładamy palec do nosa. Dłoń na ekranie przesuwa się, a my musimy w odpowiednim miejscu wcisnąć przycisk.

Wario Ware, Inc: Mega Party Game$

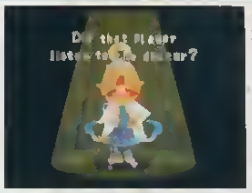
W przypadku produkcji na Game Boya najbardziej pożądanym elementem jest natychmiastowość. Gra jest tym lepsza, im lepiej sprawdza się w warunkach typu przerwa w szkole, tramwaj, kibel... no. To co zdaje egzamin na handheldzie, wcale nie musi sprawdzać się w przypadku dużej konsoli, nawet tak specyficznej jak GameCube. Zgodnie z obowiązującą tendencją nawet gry na GBA stają się coraz bardziej złożone, tymczasem w Wario Ware prostota jest celem samym w sobie.

Po odpaleniu trybu dla jednego Gracza przetarłem oczy ze zdumienia. Menu w stosunku do wersji na GBA zostało UPROSZCZONE, w wyniku czego na początku zabawy nasz wybór zawężony jest do dwóch opcji - Games i Album. Pierwsza z nich składa się z serii prościuteńkich, często polegających na wciśnięciu jednego klawisza mini-gier (bardziej skomplikowane są jedynie walki z bossami występujące przed każdą zmianą kategorii), które podzielono na kategorie tematyczne - gry sportowe, logiczne, związane z naturą, oparte na klasykach Nintendo czy scenach z życia przeciętnego Japończyka. Wszystko przeniesiono żywcem z GBA, zmienił się tylko sposób, w jaki powiązano je ze sobą. Nie ma już zabawnych scenek ani sceneri z bohaterami każdej z kategorii. Gry uruchamiają się jedna po drugiej, coraz szybciej i szybciej, wprawiając Gracza w rodzaj transu. Po ukończeniu podstawowego trybu otrzymujemy dostęp do kolejnych, o wyższych poziomach trudności. Pojawiają się też dodatkowe opcje, m.in. Time Attack czy też animowane wstawki związane z bohaterami. Drugi z trybów, Album, pozwala na poprawienie rekordu w dowolnej spośród dwustu mniej lub bardziej udanych mini-gier i znów trudno mi użyć tu słowa innego niż „trans". W tryble tym wybrana gra zapętla się, uruchamiając się co chwilę z coraz większą prędkością, przyspiesza muzyka, maleje czas i tolerancja błędu.

Tam gdzie pierwowzór z GBA wyraźnie niedomagał, wersja na GC pokazuje pazurki. Tryb multiplayer, bo o nim mowa, bije na głowę dotychczasowego króla gatunku - Mario Party - stopniem rozbudowania, pomysłami oraz grywalnością (przynajmniej na krótką metę). Z początku jest skromnie - do wyboru mamy tylko jeden prosty tryb. Po jego ukończeniu pojawiają się kolejne, coraz ciekawsze, bardziej pomysłowe, ale zawsze oparte na mini-grach. Co najistotniejsze, w zabawie biorą udział wszyscy jednocześnie, mimo że mini-gry są (z kilkoma wyjątkami) jednoosobowe. Pozostali zawodnicy mogą w tym czasie przeszkadzać grającemu - podkradać mu punkty, zasłaniać obraz czy... oceniać jego poczynania. Dla tych, którzy dysponują tylko jednym padem, przygotowano tryb, w którym Gracze przekazują sobie kontroler. Bawić się tak może nawet 16 osób.

Graficznie WW IMPG po prostu... jest. Proste, czytelne menu wywołuje dość pozytywne odczucia. Gorzej ze scenkami przerywnikowymi i samymi grami. Te pierwsze wyglądają na przygotowane we flashu przez uczniów szkoły podstawowej, który nie miał wcześniej do czynienia z grafiką. Mini-gry prezentują się równie kiepsko, jednak nie ze względu na prostą grafikę rodem z 8-bitowców, lecz fakt, iż przeniesiono je żywcem z GBA. Sztucznie podniesiona rozdzielczość i silne rozmycie sprawiają, że gra wygląda słabiej niż na GBA. Co ciekawe, uboga grafika nie znieczęca - przeciwnie, w połączeniu z doskonałą oprawą dźwiękową (sample z gier z lat 80. w nowej aranżacji brzmią wyśmienicie) tworzą smakowitą mieszankę i sprawiają, że skupiamy się na grywalności.

Pomimo dwóch setek mini-gier, mnogości trybów, sporego zróżnicowania zadań i masy bonusów, Wario Ware, Inc: Mega Party Game$ posiada stosunkowo krótką żywotność. Paradoksalnie, tryb dla jednego Gracza za względu na możliwość bicia rekordów i kolejne, coraz trudniejsze tryby przyciąga do ekranu na dłużej niż multiplayer. Ten zaczyna nużyć gdy zobaczymy wszystko, co przygotowali dla nas autorzy. Mini-gry natomiast sprawdzały się lepiej w wydaniu kieszonkowym. □



◀ Jeden z zabawniejszych trybów. W zadaniu tym osoba grająca w mini-gry musi jednocześnie wykonać polecenie wydane przez doktora, np. stanąć na jednej nodze lub wyrecytować imię swojej mamy. Reszta uczestników zabawy ocenia jego poczynania wciskając (lub nie) "A". Im szybciej to robią, tym większy oplouz dostaje Gracz.

■ Podczas gdy jeden z uczestników zabawy gra na wirtualnym GaCku w Wario Ware, pozostali zawodnicy pompują balon wciskając "A". Gdy grający ukończy mini-grę, opuszcza wirtualny pokój, do którego trafia z kolei ktoś inny. Pompowany nieustannie balon w pewnym momencie pęka - osoba, która wówczas znajdowała się w wirtualnym pokoju wypada z gry. Zwycięża ten, kto najdłużej utrzymo się na placu boju.

■ Postacie Graczy siedzą na wieżach ułożonych z żółwi. Pierwsza runda to mini-gra dla wszystkich uczestników zabawy. W drugim etapie zwycięzca musi się zmierzyć z zadaniem dla jednej osoby. Jeśli wygra, żółwiowe wieże każdego z opanentów rosną. Gdy przegra, ta pod nim pojawia się kolejny żółw. W trzecim etapie Gracze muszą bolansować tak, by wieża się nie przewróciła. Wygrywa ten, kto przetrwa najdłużej.

▶ Gracze wybierają po kolei karty symbolizujące mini-gry. Ten kto trafi na symbol E-Readera, musi ukończyć wszystkie gry, których wizerunki znajdują się na jego kartach. Jeśli przegra - traci karty. W czasie, gdy dana osoba stara się przejść mini-gry, pozostali Gracze mogą podkradać jej karty. Im lepszym wyczuciem rytmu dysponują, tym więcej mogą ich zabrać.

Za udostępnienie gry dziękujemy firmie Świat Nintendo z Krakowa, tel. (012) 292 29 99

Pila

Prince of Persia Warrior Within

Tajemnice Persji

O ile zwykłe zaliczenie catego PoP:WW nie powinno stanowić większego problemu, o tyle zdobycie wszystkich sekretów to już wyzwania dla prawdziwych wyjadaczy. Ten opis ma na celu pomóc wszystkim zabłąkanym i zagubionym Graczom w zdobyciu wszelkich dóbr zawartych w produkcji Ubisoftu. Tekst nie powstałby, gdyby nie nieoceniona pomoc Don Elofante. ☐ [M@jk]

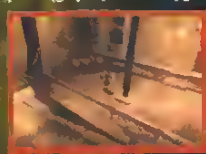
ARTWORKS

W grze ukryto 50 sekretnych skrzynek, których odnalezienie odblokowuje dostęp do ukrytych szkiców z wizerunkami bohatarów (Characters - 20szt.) oraz krajobrazów i lokacji (Enviroments - 30 szt.). Całość można obejrzeć w Extra Features. Zbierając zewartość kolejnych skrzynek zwróć uwagę na czas (Present/Past), w jakim jest dana lokacja. Cyferki są rzecz jasna umowne, symbolizują jedynie kolejność, w jakiej można napotkać dany skarb.

#1 Reach The Fortress Entrance (Present)
Na piaży, za schodami z płonącymi pochodniami prowadzącymi do fortecy.

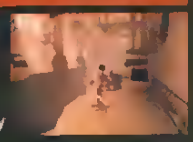
#2 Reach The Fortress Entrance (Present)
Po wspinaczce na 3 kolumnach, dostań się na wysunięty klif.

#3 Fortress Entrance (Past)
Po zdobyciu zdolności Recall, w dużej komnacie. Wciągnij się na pał (przy kratach), wskocz na kolumnę, a następnie podciągnij się na kondygnację.



#4 Fortress Entrance (Past)
Na wprost od wyjścia z pomieszczenia z life upgrade 1.

#5 Southern Passage (Present)
Po scence w wielkiej sali, gdy Shahdee ucieka przez zamykające się drzwi. Na lewo od zatrzaśniętej bramy (niezarwana część posadzki).

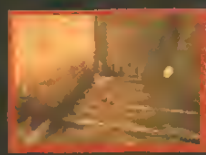


#6 Southern Passage (Past)
Przed ekokiem na drążek ("huśtawkę")odblokowujący drzwi, przeskocz na platformę w rogu pomieszczenia.

#7 Sacrificial Altar (Past)
Wracając po zdobyciu Life Upgrade 2 - kolejnej skrzynki szukaj obok zakrwawionego ołtarza.

#8 Hourglass Chamber (Past)
Po otrzymaniu Serpent Sword. W rogu przy lewej odnodze schodów.

#9 Centrali Hell (Past)
Ustawiając korbkę na wschód, kolejnej skrzyni szukaj nieopodal wschodniego wyjścia z lokacji



#10 Centrali Hall (Past)
Spadnij z ruchomej półki na drewnianą podłogę na końcu korytarza czeka skarb.

#11 Garden Hall (Past)
W ogrodzie, na lewo od posągu dzierżącego w dłoniach tacę.

#12 Garden (Past)
Przeskocz przez poręcz od płotu, a następnie opuść się we wnękę w ścianie

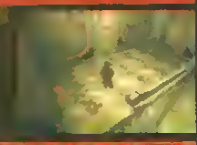
#13 Garden (Past)
Za kolumną w ogrodzie (obok wejchy).

#14 Gardan Waterworks (Present)
Po serii ekoków na słupach przeskocz przez balustradę i wejdź do wnętrza budynku

#15 Garden Waterworks (Past)
W rozległej lokacji, gdzie za pomocą drążka ustawia się wielkie elementy. Tuż obok fontanny z posągiem (w rogu planszy).

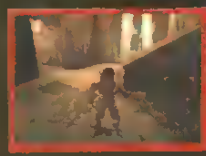
#16 Garden Waterworks (Past)
Tuż przed kratami zagradzającymi drogę do centralnej dźwigni.

#17 Garden Hall (Past)
Na balkonie obok kamiennego przycisku na ścianie.



#18 Garden Hall (Past)
Zaraz po użyciu liny, a tuż przed zjazdem na kurtynie, należy odbić się od ściany, aby trafić na platformę ze skrzynką.

#19 Centrali Hall (Past)
Ustawiając korbkę na zachód, kolejnej skrzyni szukaj nieopodal zachodniego wyjścia z lokacji.



#20 Mechanical Tower (Past)
Po walce z Golemem, obok schodów.

#21 Mechanical Tower (Past)
Po aktywowaniu ruchomej platformy (w centrum pomieszczenia), kolejna skrzynka znajduja się na zniszczonym balkonie.

#22 Mechanical Tower (Past)
Zanim opuścisz lokację (na samej górze, po minięciu ruchomych ramion wiatraka) przejdź wąskim gzymsem wzdłuż ściany do ukrytego zaułka.

#23 Mechanical Pit (Past)
Za korytarzem pełnym pułapek wejdź na drabinę i przeskocz z niej ne drewniany podest w kształcie koła.

#24 Mechanical Pit (Past)
Przed wejściem prowadzącym do drugiej walki z Golemem należy udać się na drewniana konstrukcję po lewej.

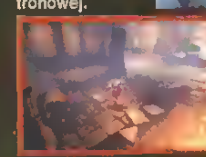
#25 Mechanical Pit (Past)
Tuż po drugim starciu z golemem udaj się do pomieszczenia obok areny.

#26 Activation Room (Past)
Podczas atarcie z golamam ciekającym wybuchającymi hienami - wskocz do wnęki w ścianie.

#27 Activation Room (Past)
Sprowokuj golema do rzucenie bestii w pęknięte drzwi obok zwisającego bioku granitowego, a zyskasz tym samym dostęp do ukrytego pomieszczenie.

#28 Activation Room (Past)
Po użyciu trzeciej dźwigni uruchamiającej koło zębate, nieco dalej wskocz przez otwarta okno.

#29 & 30 Throne Room (Past)
Podczas walki z Kaileeną, po lewej i po prawej stronie sali tronowej.



#31 Catacomba (Present)
W podziemnej lokacji z grobowcem pośrodku.

#32 Catacomba (Present)
Po przeskoczeniu przez wodospad umiejscowiony za szczytem sarkofagu.

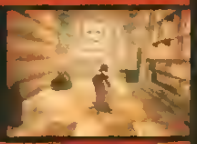
#33 Prison (Past)
Po użyciu Scorpion Sword na pierwszej zabitej dechami bramie, w bocznej lokacji.

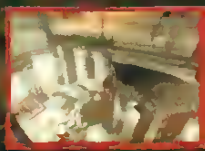
LIFE UPGRADES

#34 Prison (Past)
W małym lochu, do którego dostępu broni 3 wrogów

#35 Prison (Past)
W pomieszczeniu, do którego dostaniesz się drabiną (po walce z Golemem).

#36 Library (Past)
Przy regałach z książkami, obok drabiny prowadzącej na górne piętro biblioteki.





#37 Library (Past)
Opuść się z kamiennej platformy na zwały gruzu.

#38 Library (Past)
W pobliżu skrzynki #36, za zamkniętymi drzwiami (musisz przedostać się górą) - opuść się z drewnianego rusztowania.

#39 Southern Passage (Past)
Wróć w to miejsce, gdy zyskasz Scorpion Sword - dzięki niemu zniszczysz nadłamaną kratę.

#40 Sacrificial Altar (Past)
Powróć w miejsce potyczki z Shahdee, tyle że od drugiej strony (za zniszczonym mostem).

#41 Garden (Past)
Zniszcz ścianę za najwyżej umiejscowioną platformą.

#42 Sacred Caves (Past)
Przed walką z gryfem, obok fontanny.

#43 Garden Waterworks (Past)
Po opuszczeniu jaskini po walce z gryfem, na krańcu pochyłego pomostu

#44 Cliff - (Past)
Na wzniesieniu, obok młyna z wodospadem

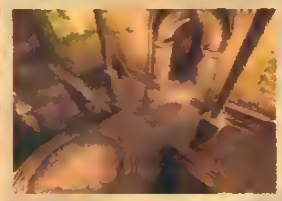
#45 Cliff - (Past)
Na pękającej półce skalnej obok zamaskowanego wejścia (pospiesz się zanim stracisz grunt).

#46 Fortress Entarnce (Past)
Cofnij się kawałek po obejrzeniu scenki, w której ratujesz własne życie.

#47 Foundry (Past)
Po pierwszej scence w tej lokacji, z lewej strony pod kamienną kolumną.

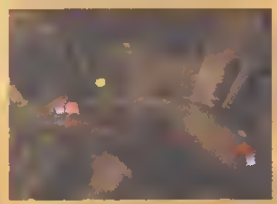
Zakamarki Warrior Within kryją w sobie również 9x Life Upgrade. Są to specjalne wrota, przy których medalion Księcia napełnia się tajemniczą mocą zwiększającą maksymalną ilość zdrowia. Aby dostać się do owej bramy, należy odnaleźć sekretne przejście i pokonać specjalny tor wypełniony po brzegi przeszkodami i pułapkami. Dodatkowo jeśli uda Ci się znaleźć wszystkie 9 dopałek i ukończyć grę, uzyskasz możliwość obejrzenia unikalnych ilustracji w Extra Features. Warto też odwiedzić ponownie lokację Hourglass Chamber, gdzie czeka nagroda w postaci mocarnej broni - Water Sword.

Life Upgrade 1 - Przy wejściu do lortecy (Fortress Entrance) wbiegnij na ścianę po lewej stronie (jest pokryta zielonym bluszczem) i wskocz na gzyms nad bramą. Biegnąc po ścienie dostań się na platformę z pniem drzewa. Za



beczkami obok schodów znajduje się przycisk [1]. Aktywuj go, a następnie przeskocz przez barierkę i zasuwaj prędko po schodach (turlając się), zanim sekretną szczelinę zagrodzi krata [2].

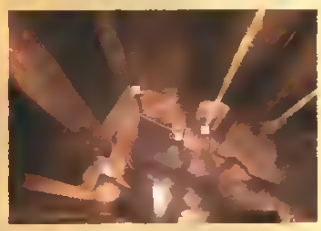
Life Upgrade 2 - Po walce z Shahdee przesuń ku sobie ołtarz



(Sacrificial Altar), aby odblokować przejście do kolejnego toru przeszkód.

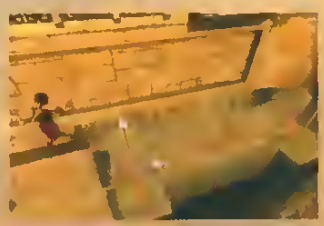
Life Upgrade 3 - W komnacie Central Hall aktywuj "korbkę" za pomocą Serpent Sword. Następnie ustaw "wajchę" w stronę save pointa (północ) i przedostań się do kolejnego pomieszczenia według tego schematu.

Wejdź na niżej usytuowaną platformę po lewej [1], opuść się na jej krawędź [2]. Teraz skacz odbijając się od przeciwległych ścian [3,4,5], aby znaleźć się na występie skalnym poniżej [6]. Opuść się w dół na niższy poziom [7], a następnie biegnij wzdłuż ściany, aby w odpowiednim momencie rozpocząć odbijanie się od ścian, tym razem w górę pionszy [8,9,10,11].



Biegnij po ścienie do jej skrajnej krawędzi [12]. Odbijając się od przeciwległych ścian uchwyć się wąskiej wnęki [13] i zwisając na rękach przedostań się w miejsce, gdzie będziesz miał grunt pod nogami [14].

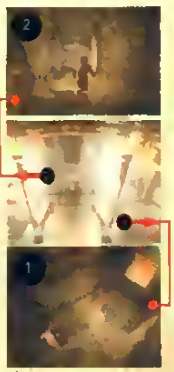
Life Upgrade 4 - W lokacji Garden (obok Skrzynki #13) zeskocz na krawędź stropu. Następnie opuść się na najniżej usytuowaną półkę skalną [1]. Z tego miejsca wystarczy zastosować wall run na pobliskiej ścianie, aby przedostać się do szukanego przejścia [2].



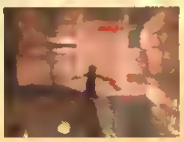
Life Upgrade 5 - W lokacji Garden Waterworks, powyżej centralnej dźwigni uruchamiającej dopływ wody. Przedostań się na samą górę do wskazanego miejsca.

Life Upgrade 6 - Będąc w Activation Room stań pod ścieną z przeświecającymi otworami. Zaczekaj aż golem rzuci w Ciebie płomiennego potwora. Zastosuj unik przed wybuchem, który otworzy Ci drogę do następnego Life Upgrade'u.

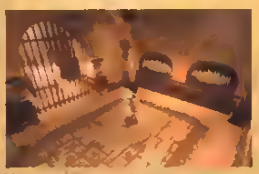
Life Upgrade 7 - Na górze głównego holu w Prison. Zniszcz zabite dechami drzwi po prawej [1], a następnie podkruszoną ścianę po lewej [2]. Teraz wbiegnij na ścianę w pomieszczeniu#1 (wciskając przycisk), aktywuj spowolnienie czasu i zasuwaj w stronę pomieszczenia#2, nim kamienna brama opadnie całkiem na ziemię.



Life Upgrade 9 - Korzystając z konstrukcji wieńczących balkony (Library) przedostań się do otworu w ścianie, tego widocznego na screenie.



Life Upgrade 9 - W lokacji Southern Passage zniszcz kratę za pomocą Scorpion Sword.



Następnie z wnętrza pomieszczenia przepchnij kamienny klocek pod ścianę ze świecami. Wskocz na kamienny blok, wykonaj wall run w górę, a następnie odbijając się od przeciwległych ścian dostań się na wyższą kondygnację.

Pozostaje Ci jeszcze wcisnąć przycisk i zdążyć do kolejnej bramy, nim ulegnie zamknięciu.

#46 Foundry (Past)
W tym samym pomieszczeniu obok potoku lewy.

#49 Foundry (Past)
Na jednej z górnych platform, dokładnie nad drzwiami, którymi dostałeś się do tego pomieszczenia.

#50 Mystic Caves (Past)
Wkraczając w zamgloną jaskinię - ostatnią skrzynię dojrzysz na skalistym występie.

Piła

grand theft auto San Andreas

specjały

Yo, homies! W bieżącym numerze PE zajmiemy się przede wszystkim tajemnicami, jakie kryje potwornie wielki świat San Andreas. □ [M@jk]

Wyszukiwanie sekretnych popierdołek to prawdziwe gratka dla wyjadaczy GTA. Gry z tej serii oferowały z reguły około setki ukrytych paczuszek (hidden packages). Tymczasem w San Andreas postarano się aż o 250 przedmiotów do kolekcji. Mamy 4 różne rodzaje.

a) Tags - to znaki rozpoznawcze gangu CJ'a. W zasadzie reguły malowania graffiti powinny być Ci już znane po wykonaniu jednej z pierwszych misji (Tagging Up Turf). Dla przypomnienia napiszę, że należy zlokalizować ścianę z malunkiem, wyposażyć się w spray i rozpocząć przemalowywanie na swój kolor (R1 - lokowanie na celu, ● - malowanie). Pamiętaj, że zawsze, gdy skończy się farba w rozpylaczu, możesz wrócić do domu CJ'a i zabrać nową puszkę.

Ilość: 100 szt.
Nagroda za skompletowanie 4 bronie w domu CJ'a (kuchnia): Tec-9, koktajl Mołotova, strzelba oraz AK-47.
Na mapie: kolor zielony

b) Oyster - Nie od dziś wiadomo, iż ostrygi to jeden z najlepszych afrodyzjaków (w związku z powyższym nagroda za ich skompletowanie nie jest przypadkowa). Muszle znaleźć można pod powierzchnią wody. Trzeba zanurkować i rozejrzeć się za "ruchomą" małżą. Nie ma ściśle wyznaczonego terenu, ostrygi porozrzucane są po całej mapie.

Ilość: 50 szt.
Nagroda za skompletowanie. Maksymalne zwiększenie statystki Lung Capacity (długość przebywania pod wodą) oraz podniesienie poziomu seksapilu do ok. 40%.
Na mapie: kolor niebieski

c) Horseshoes - złote podkowy są najłatwiejsze do kolekcjonowania. Łatwo wpadają w oko i wystarczy znać ich lokalizację, aby mieć problem z głowy. "Konnego obuwia" poszukuj w obszarze Las Venturas. Uwaga! Część złomu umiejscowiona jest np. pod ziemią, w tunelu ("kierunek w dół") lub np. na dachu budynku ("kierunek w górę") - zwróć na to uwagę, jeśli nie możesz zlokalizować któregoś z kolei.

Ilość: 50 szt.
Nagroda za skompletowanie 4 bronie w kasynie The Four Dragons (Las Venturas): M4, strzelba, ładunki wybuchowe i MP5 oraz zwiększenie statystki Luck (szczęście).
Na mapie: kolor żółty

d) Snapshots - to charakterystyczne miejsca, w których należy zrobić zdjęcie (aparat znajdziesz np. w sypialni domu CJ'a, na piętrze). Fotka musi ująć przede wszystkim dość specyficzną ikonę (kamera) znajdującą się z reguły gdzieś w obrębie danego elementu otoczenia (np. na szczycie wieży, w oświetlonym punkcie billboardu itd.). Wszystkie 50 lokacji znajdziesz na terenie San Fierro.

Ilość: 50 szt.
Nagroda za skompletowanie 4 bronie w garażu CJ'a (San Fierro): pistolet maszynowy, strzelba, karabin snajperski i granaty.
Na mapie: kolor czerwony

Obok mapa San Andreas z zaznaczonymi lokacjami wszystkich 250 sekretów. W kolekcjonowaniu zdecydowanie pomaga jetpack, ponieważ z jego pomocą można bez problemu dostać się na każdą wysokość. Pełni on zarazem rolę uniwersalnego środka transportu. Warto wiedzieć, że na mapie podczas gry możesz zaznaczać sobie cel Twojej podróży (●). Wówczas na mini-radarze pojawi się czerwony krzyżyk, dzięki czemu bez problemu trafisz w wyznaczone miejsce.

Miasto duchów

Twórcy GTA: SA nie ustrzegli się błędów. Jest kilka miejsc w mieście, które zapewne spędzają sen z powiek betatesterom. Są to swego rodzaju "dziuro-portale" - wpadając w takie miejsca możemy zrobić coś, co nie zostało zaplanowane przez autorów (np. wejść do jakiegoś budynku). Cały świat obserwujemy wówczas z perspektywy podziemia. Jest to swego rodzaju „piekło" - drzewa, samochody, skały, jak i cała reszta elementów otoczenia unosi się w powietrzu. Ty zaś dzięki wsparciu jetpacka możesz dokładnie eksplorować owe "zaświaty".

Oto przykładowy przepis jak przedostać się na "drugą stronę" San Andreas. Udaj się do dzielnicy Los Santos, Mulholland. Konkretnie do posiadłości na sprzedaż (obok znajomego domu Madd Dogga). Idź na tyły mieszkania, przejdź przez basen i wstukaj teraz kod na jetpack [L1, L2, R1, R2 ↑ ↓ ← → L1, L2, R1, R2 ↑ ↓ ← →]. Z odrzutowym plecakiem możesz spróbować przejść przez okna od balkonu (w samym rogu). Jak się okaże, wpadniesz wówczas w otchłań. CJ przez kilka sekund będzie leciał "donikąd".

Aktywuj szybko jetpack zanim postać zostanie tajemniczo zrespawnowana w okolicach Vinewood. Możesz teraz pozwiedzać całe San Andreas z nieco innego „punktu widzenia". Enjoy.

Niedokończone pomieszczenia!

Odwrócony świat w San Andreas to jeszcze nic w porównaniu z tym, co możesz zobaczyć za pośrednictwem siłowni w Ganton (Los Santos). To niepozorne miejsce treningu jest swego rodzaju furtką do ukrytych lokacji, które nigdy nie zostały wykorzystane w grze właściwej! Dla przykładu podam jak dostać się do sekretnego salonu tatuażu. Gdy dostaniesz się do środka siłowni, zabij wszystkich zbędnych świadków, a następnie wstukaj kod na jetpacka. Teraz podejdź do drzwi i aktywuj plecak tuż przy żółtym trójkącie sygnalizującym wyjście.

Podleć w górę i lekko do tyłu - jesteś teraz na suficie.

Włącz mapę i jako cel zaznacz sobie najbliższe skrzyżowanie na wschód od siłowni.

Wyłącz mapę i kierując się radarem leć w stronę czerwonego punktu (powinieneś minąć po drodze ludzi błąkających się na czarnym tle). Gdy dotrzesz na miejsce, ujrzysz „żółty sygnalizator wejścia" bez jakiegokolwiek budynku obok. Podleć do niego, zdejmij plecak i wejdź do środka.

Jesteś teraz we wnętrzu sekretnego hotelu - to właśnie z tego miejsca możesz kontynuować swoje wojaże do miejsc rodem z Archiwum X.

Ponownie włącz mapę i postaw "krzyżyk" w rejonie Conference Center (na zachód od obecnego miejsca pobytu).

Czas na kolejny lot. Włącz jetpack i leć analogicznie jak poprzednio, w miejsce które oznaczyłeś jako swój obecny cel wędrówki. Na miejscu pojawi się żółty trójkąt. Podleć w jego obręb, porzuć plecak i wejdź do „środka"

Gratulacje jesteś na miejscu! W nagrodę możesz zrobić sobie tutaj unikalne dziary w dość ciekawych aranżacjach

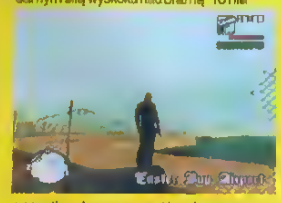
Powrót do AREA 69

Po tym jak wykonasz misję "Black Project" teoretycznie nie możesz już tam więcej powrócić. Oczywiście tylko w teorii, bowiem w praktyce jest na to sposób (co prawda niezbyt oficjalny, ale jednak jest to możliwe) Na początek musisz przedostać się na "drugą stronę" San Andreas (przepis jak tego dokonać znajdziesz na poprzedniej stronie) Teraz włącz mapę i zaznacz sobie jako cel Restricted Area (pustynia) Aktywuj odrzutowy plecak i leć w stronę czerwonego krzyżyka na radarze Gdy tam trafisz, zejdź pod ziemię dokładnie w miejsce, gdzie poprzednio lezał ukryty jetpack - to właśnie tutaj możesz powrócić do świata żywych i kontynuować dalszą eksplorację w sposób bardziej tradycyjny Po respawnie otrzymasz na "dzień dobry" 5 gwiazdek Wanted Level Spokojnie, bowiem pojawi się tylko zwykła policja, z którą nia powinno być większych problemów Warto ponownie pozwiedzać zakamarki Strefy 69, bowiem można natrafić na kilka fachowych pukawek czy choćby

unikalną, trojwymiarową mapę San Andreas Swoją drogą co ona tutaj robi?

Jak dostać się na lotnisko bez licencji pilota?

W tym celu musisz zlokalizować najniższy płot lub mur otaczający lotnisko (najlepiej po prostu udać się pod samo wejście od głównej bramy) Teraz podjedź pod to miejsce możliwie „wysoką" furą (polecam dostawczą ciężarówkę, Bensonia) Zaparkuj auto tuż obok ściany, dostań się na szczyt samochodu a następnie przeskocz z niego na teren lotniska (lub na krawędź siatki, by „hycnąć" przez płot) Innym sposobem jest podstawienie sobie ławety pod bramę lotniska a następnie wjazd szybkim motocyklem (po odpowiednim rozpędzeniu się) na pochyłe pasy wjazdu, przelatując tym samym siłą wyskoku nad bramą To nie



wszystko, dowiem nawet bez licencji można pilotować wybranymi maszynami takimi jak Dodo Shamal Maverick, oraz AT-400 Ten ostatni znaleźć możesz tylko na lotnisku w Las Venturas, stoi pozostawiony w hangarze (po lewej) zaraz po dostaniu się na teren lotniska)

Skok na rowerze ze spadochronem

Udaj się na sam szczyt potężnej góry Mount Chiliad (obszar na południe od San Fierro) Na miejscu znajdziesz rower górski oraz spadochron (leży obok białego samochodu z

campingiem) Na drugim krańcu skalnym ujrzysz mały podest, z którego można wyskoczyć (tuz obok jest dość charakterystyczna flaga USA)

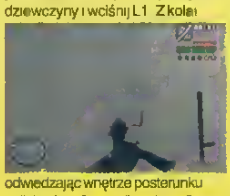
Cofnij się parę kroków aby mieć miejsce do rozpędu Tuż przed wyskoklem przytrzymaj L1 i puść go w momencie gdy uznasz to za najbardziej stosowne (dzięki temu uzyskasz mocniejsze wybicia) W chwili gdy znajdziesz się w powietrzu odrzuć rower i otwórz spadochron starając się bezpiecznie wylądować

Miły prezent, zwłaszcza dla kobiety

Na terenie Bayside Marina (pn-zach róg mapy) zlokalizuj małą barykadę drogi. Tuż za nią stoi duży kosz na

śmieci a obok niego leży dość ciekawy gadżet - wibrator

Warto wiedzieć, że nadaje się on znakomicie jako prezent dla dziewczyny, z którą aktualnia kręcisz, Aby przekazać wibrator lasce, wybierz go sposród dostępnych przedmiotów ekwipunku, podejdź do dziewczyny i wciśnij L1 Z kolei



odwiedzając wnętrze posterunku policji w Los Santos/Pershing Square (a konkretnie prysznice) - można znaleźć gumowy odpowiednik tejze zabawki który znakomicie nadaje się również jako broń.

Za jego pomocą można przy okazji spełować wszędobylskich gliniarzy

Zrób zdjęcie... sobie!

Jak tego dokonać? Na początek zrekrutuj jakiegoś ziomala z ulicy (R1 + ↑), a następnie wybierz z dostępnych przedmiotów aparat fotograficzny Podejdź teraz do Twojego nowego partnera i wciśnij L1, aby przekazać mu aparat.

Możesz teraz pozować do zdjęcia i wcisnąć L1, aby koło zrobił Ci fotkę (w momencie, gdy uznasz to za stosowne)

Kup hot-doga od martwego sprzedawcy

Brzmi absurdalnie, ale w istocie jest do zrobienia. Udaj się na długi pomost z charakterystycznym diabelskim młynem (Santa Maria Beach/Los Santos) Na końcu promenady zlokalizuj budkę z hot-dogami, a następnie wystrzel w nią rakietę z

bazooki Teraz zeskocz z mostu do wody budka wraz z martwym ciałem sprzedawcy powinna unosić się na powierzchni. Pomimo faktu, że sprzedawca nie żyje, a maszyna obrócona jest do góry dnem, miejsce w którym kupuje się żywność jest nadal aktywna!

Skaczący samobójcy (?)

Bardzo intrygujące zjawisko które wyjaśnia największą zagadkę San Andreas Zastanawiałeś się, skąd biorą się mieszkańcy tego miasta? Jedź w stronę siłowni w dzielnicy Redsands East (Las Venturas), tuż obok znajduje się budynek Weddings&Weddings Przejdz za nim kawałek boczną aleją i spójrz w górę - zobaczysz potężny drapacz chmur Teraz popatrz nieco niżej [screen] a ujrzysz ludzi skaczących z balkonu na ziemię! Mało tego, każdy człowiek po

upadku jak gdyby nigdy nic wstaje i idzie w swoją stronę, próbując wmieszać się w tłum Uwaga! Cała to zdarzenie można zaobserwować tylko z pewnego dystansu, jeśli podejdziesz zbyt blisko budynku, "skoczkowie" automatycznie zaniechają swoich wyczynów i wszystko wróci do normy

Stopklatka-matrix

Dość dziwny błąd gry Wyposaz CJ'a w aparat fotograficzny i biegnij z nim przed siebie. Trzymaj cały czas gałkę ku gorze i w pewnym momencie "tapnij" R1 - postać Carla zostania wówczas unieruchomiona w powietrzu Dopóki nie puścisz analoga, możesz obracać sylwetką głównego bohatera wokół własnej osi Cały ten trik jest oczywiście całkowicia zbyteczny i należy go potraktować jedynie jako ciekawostkę.

Zrób z członka gangu niewolnika!

Niekiedy ciężko znaleźć chłopaków do pomocy Często gdy jest potrzebna pomocna dłoń, nie ma nikogo w podlizu Czy jest jakiś sposób aby zatrzymać ziomków na czarną godzinę? Jasne, nic prostszego Rekrutuj wybranych ziomali i wejdź z nim do wnętrza swojego garażu (zupełnie jakbyś parkował tam auto) Wybiegnij szybko, bądź rozkaz im zaczekać (kierunek '↓', na krzyżaku) Gotowe! Kolesia są uwięzieni w garażu do momentu, aż ponownie go otworzysz

Ludzkie zwłoki w workach

Aby ujrzec ten niecodzienny widok, udaj się w stronę opuszczonego

lotniska (rejon Las Venturas), a następnie zlokalizuj przydrożną Snake Farm Z tego miejsca odbij w stronę kanionu (charakterystyczna przełęcz z 2 wialkimi skałami) Po lewej stronie ujrzysz opuszczonego pickupa (Bobcat) a naprzeciwko znajduje się wydrążona w ziemi dziura z domniemanymi właścicielami tegoż pojazdu

Candy Suxxx w San Andreas?

W dzielnicy Rodeo (Los Santos) jadąc główną ulicą możesz natknąć się na billboard reklamowy za znaną gwiazdą filmów porno Candy Suxxx (osoby które grały w GTA Vice City zapewne kojarzą to ciało) Jak widać, panna Suxxx nadal ma się dobrze i trzyma swoją pozycję w branży

Szybka kasa bez użycia kodów

Zlokalizuj zakłady bukmacherskie (Inside Track Betting) mieszczące się niedaleko jakiegoś save-pointa Zapisz stan gry i wejdź do środka ITB Dla przykładu może posłużyć choćby ten w Downtown/ Los Santos Teraz postaw wszystkie

swoje pieniądze (lub maksymalną stawkę) na konie o największych kursach (12/1, 10/1)

Ewentualna wygrana przynosi ogromną kasę i w ciągu zaledwia kliku minut możesz wzbogacić się nawet o milion dolarów Nie przejmuj się jeśli przegrasz, bowiem zawsze mozesz załadować poprzadni stan gry i zagrać ponownie Innym sposobem na zdobycie szmalu bez wysiłku jest podkradanie napiwków striptizerkom W tym celu udaj się do klubu Pig Pan (East Los Santos) Wskocz na scenę naprzeciwko tancerki i zaczekaj, aż klienci zaczną rzucać w jej stronę banknoty (każdy jest o wartości 100$) Musisz tylko uważać, by w trakcie

podnoszenia kasy nie dotknąć striptizerki, bowiem ochrona lokalu natychmiast zacznie do Ciebie strzelać a co za tym idzie - Twoi potencjalni sponsorzy uciekną z klubu

Przejmij market całodobowy

Udaj się do sklepu 24-7 (Robo s Food Mart) umiejscowionego w dzielnicy Commerce (Los Santos)

Przed marketem powinien być pozostawiony rower BMX wsiadając na niego automatycznie aktywujesz dorywczą pracę kuriera. Zadanie przypomina do złudzenia oldskulowego Paper Boya! Na mapie zaznaczone są żółte punkty, do których należy dostarczyć

paczkę. Aby tego dokonać należy ją wyrzucić (L2/R2 + ●) w miejsca wyznaczona przez czerwone okręgi Oczywiscie doręczenia paczek jest ograniczone czasowo - należy je wykonać przed upłynięciem czasu Po zaliczeniu 3 poziomów tej retro-zabawy otrzymasz market Roboia na własność

KILKA BARDZIEJ WYSZUKANYCH "OSZUSTW"

Plaża w mieście.

↑ ↑, ↓ ↓ ■ ● L1, R1 ▲ ↓ - Po wstukaniu tego kodu wszyscy ludzie łącznie z CJ zmienią swój wygląd na typowo plażowy (stroje kąpielowe, krótkie spodenki itd), ponadto niektórzy przechodnie rozłożą swoje ręczniki na chodniku i będą się opalać

Maksymalna siła mięśni:

▲ ↑ ↑ ← → ■ ● ← - Coś dla lanuchów - po co męczyc się na siłowni, skoro w ciągu sekundy mozesz zyskać tężyznę fizyczną, jakiej dorobiłbyś się przez miesiąc ciężkiej pracy? Sterydy są dobre dla frajerów

Samochód "kiątwa":

L1 L2, L2 ↑ ↓ ↓ ↑ R1, R2 R2 - Auto dla fanów piromanii - po zetknięciu się prowadzonego przez ciebie pojazdu z jakimkolwiek innym ten drugi ulega natychmiastowej eksplozji (dodatkowo Twój pojazd pozostaja przy tym bez najmniejszego uszczerbku na "zdrowiu", jest takza kuloodporny) Uwaga! Trik nie działa na motory

Spadochron "od ręki":

← →, L1 L2 R1 R2, R2, ↑ ↓ → L1 - Chcesz oddać skok w wybraną przepaść, a nigdzie w jego podlizu nie ma żadnego spadochronu? Z tym kodem nie stanowi to problemu

Monster Truck na życzenie:

→ ↑ R1, R1 R1 ↓ ▲ ▲ ✕ ● L1 L1 - Pojazd dzięki któremu żadna pochyłość terenu nie jest już straszna. Ten potwór może stać się Twój, jeśli tylko wstukasz poprawnie tę kombinację

HALO 2

DRUGA TWARZ HALO 2

Może nie wszyscy wiedzą, ale kampania single player w Halo 2, oprócz fantastycznej przygody wspartej świetną fabułą, zawiera także wiele ukrytych niespodzianek i bonusów, często-gęsto dostępnych wyłącznie dla uważnych poszukiwaczy. Nie jest to może MGS3 wśród FPP, ale jak na ten gatunek to i tak jest nieźle. Poniżej dementujemy kilka plotek i odkrywamy kilka smaczków, które być może zachęcą Was do ponownego wstąpienia na ścieżkę Master Chiefa... UWAGA: możliwe spoilery!

9 LUTEGO

Po premierze Halo 2 nawet w naszej Pigule pojawiło się info, że fora internetowe pełne są plotek o tajemniczej dacie "9 lutego". Podobno pojawia się ona w creditsach trybu Legendary i ma oznaczać jakieś wielkie wydarzenie dla fanów i świata gry. Możliwe scenariusze? Tych wymyślono wiele- od nowych kampanii do ssania z Xbox Live, przez nowe zakończenie, nowy bonusowy dysk z dodatkami w sprzedaży, nową misję dla trybu single, aż po premierę... Halo 3. Guzik z pętelką. Faceci z Bungie do dzisiaj zachodzą w głowę, o co chodzi ludziom z tą datą. Nie będzie żadnych misji dla singla - już nawet na poziomie silnika gry i kwestii współpracy z opcją downloadu nie ma takiej możliwości, aby dorzucić całą nową misję - i zostało to oficjalnie potwierdzone.

BICIE W PIERSI

Oczywiście są w Halo 2 aspekty, w których Bungie bez zająknienia przyznaje się do swych potknięć - w końcu ponad 6 milionów testerów nie może się mylić („jedzcie gó**o - miliardy much nie mogą się mylić".) Jednym z nich jest np. stopień skomplikowania fabuły - Amerykanie odśpiewują nad nią peany, ale ktoś średnio władający angielskim często podczas gry podrapie się w głowę próbując skumać tory i meandry opowiadanej historii. Inna znana im sprawa to problemy z pop-upem tekstur podczas scenek - tutaj pewien stopień jakości wizualnej musiał zostać poświęcony w zamian za brak loadingów. Developerom dostało się również rykoszetem od własnych zapowiedzi, które opierały się głównie na ataku Covenantów na Ziemię. Ludzie nastawili się ulicznie walki. ...e tu raptem 2 levele i finito. Dlaczego? Bo Bungie sądziło, że tyle nam w zupełności wystarczy - powalczymy, posmakujemy i polecimy dalej odkrywać to, co dla nas przygotowali. Nikt nie podejrzewał, że mnóstwo Graczy chętnie spędziłoby na Ziemi przynajmniej 1/3 gry - zwłaszcza ci, których do białości rozpaliło demo sprzed dwóch lat.

UKRYTY ARSENAŁ

Podczas całej naszej przeprawy raczej rzadko pozostajemy bez środków przetrwania - broń albo zdobywamy na wrogu, albo pobieramy ze zrzucanych zasobników. Ale czasami wytrwała myszkując po okolicy można znaleźć extrasy pokroju snajperki czy Energy Sword - wystarczy trochę uporu w eksploracji i wścibstwa. W levelu Outskirts musimy dostać się na dachy zabudowań wokół dziedzińca (tam gdzie toczymy walki z naszymi kompanami). Znajdziemy tam pomieszczenie ze snajperką i amunicją oraz liczbą "17" na ścianie. Jej znaczenie poznacie za chwilę. Jeśli dobrze poszukać, na tej samej mapie, tylko wcześniej (po prawej stronie) znajdziecie kamienie ułożone w napis "Rex" (ksywa jednego z designerów gry, Tysona Greene'a), a obok nich wbity w ziemię Energy Sword.

CO-OP FOUNDATION

Jeśli nie macie możliwości podłączenia się do Xbox Live aby przy pomocy zassanego Autoupdate odblokować sobie wyśmienitą mapę o nazwie Foundation, jest na to sposób w singlu. Należy ukończyć grę na dowolnym stopniu trudności, a następnie uruchomić tryb kooperacji na ostatnim levelu z nowym profilem dla drugiego Gracza. Drugi player musi zrobić "beczkę" lecąc Banshee. Teraz trzeba już tylko skończyć razem grę, a na liście map multiplayera znajdzie się Foundation.

Z LOTU PTAKA

Próbowaliście przejechać Warthogiem przez barierki mostu w Metropolis i przez tunel? Albo później, na tym samym levelu, szybko zbiec i uratować czołg na dolnym poziomie zanim usmaży go Skarabeusz? To spróbujcie też schwytać i przejąć Banshee, które atakuje Was, gdy przekraczacie most w New Mombasa. Ogromna przestrzeń mapy i most z wielkimi przęsłami widziany z góry to niezapomniany widok. Zawsze można też spróbować polatać między nimi.

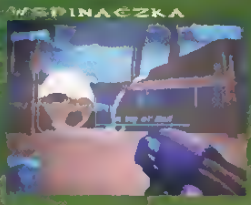
LEGENDARNE LEGENDARY

Najwyższy poziom trudności wrzucał pot na czoło Gracza jeszcze w oryginalnym Halo i stanowił niezłe wyzwanie nawet wtedy, gdy grało się z kumplem na co-op. Nie inaczej jest w sequelu, a różnice pomiędzy Legendary a niższymi poziomami są jeszcze wyraźniejsze. Wyższe AI przeciwników, trochę zmieniony design leveli, nowe połączki, inny wygląd bossów, a nawet inna scenki przerywnikowe. Klucz do przetrwania? Naładowany Plasma Pistol likwidujący osłonę wojowników Elite i kula w łeb sekundę później.

UWOLNIJ KUMPLI

Po co brudzić ręce jucha Brute'ów, gdy mamy zastępy gotowych do walki kompanów, a przy okazji możemy oblukać niezłe pojedynki w wykonaniu AI? Gdy dotrzecie do sekcji więziennej Great Journey rozwalcie granatem generator mocy umieszczony przed celami. Wyswobodzone chłopaki wyjdą i ochoczo wyręczą Was w walce, a potem uwolnią resztę braci.

WSPINACZKA



Jeśli otoczenie zawiera wysokie zabudowania/lokacje/góry, spróbuj wspiąć się na jakiś szczyt czy inny wysoki punkt mapy. Często w osiągnięciu wyższych partii gry plotek pomoże Ci odpowiednie manewrowanie dostępnymi pojazdami albo zrobienie z nich kupy złomu u podnóża np. góry i wspięcie się po stercie żelastwa. Oczywiście w przypadku multiplayera w kooperacji, nieoceniona będzie głowa kolegi i wzajemna pomoc w docieraniu na wierzchołki. Często za swe wysiłki zostaniesz nagrodzony jakimś easter eggiem.

RED PLASMA RIFLE

W pewnym momencie gry napotkamy czerwone Plasma Rifle, których używają zastępy żołnierzy Brute (w odróżnieniu od "zwykłych" niebiesko-fioletowych). Różnice wychodzą daleko poza kolor - czerwone szybciej strzelają, ale też szybciej się przegrzewają i mając być bronią bardziej "finezyjną". Skąd pomysł na nowy wygląd znanych skądinąd gunów? Wszystko po to, aby wyposażyć Brute'ów w ich własną, odznaczającą się broń. Jasne - jest Brute Shot, ale z powodu jego mocy niemożliwe było nadużywanie go na levelach i wciskanie każdemu do łapy. Co innego trochę zmodyfikowany Plasma Rifle...

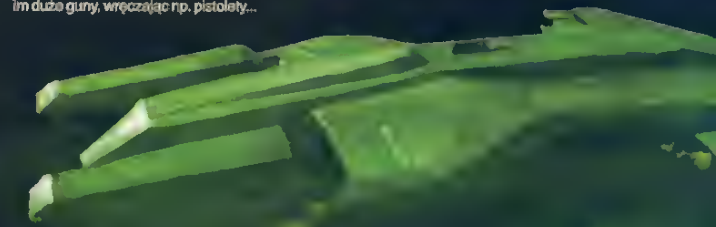
TOWARZYSZE BRONI

Możliwość wymiany broni z towarzyszącymi nam Marines to coś więcej niż tylko egoistyczne możliwość zdobycia najlepszej możliwej pukawki. Dlaczego nie wykorzystać tego do zdobycia strategicznej przewagi na danym levelu? Wystarczy odpowiednio wyposażyć każdego z kumpli. Oczywiście najlepiej wykonać to po zrzucie zapasów - przejdź się po okolicy i rozdaj ekipie najlepszy arsenał dla danej sekcji (tylko uważaj, bo nie oddadzą Ci broni którą już masz, a Marines nie przyjmą Brute Shot i Energy Sword). Warto pamiętać o tym, że raz uzbrojeni towarzysze posiadają nieskończoną ilość amunicji! Np. jeśli na mapie Regret zadbasz o snajperki dla kolegów, rewelacyjnie poradzą sobie z obsługą zbliżających się wież, a nam pozostaną tylko do wyczyszczenia niedobitki - shotgunem z bliska lub Battle Rifle z dalszej odległości. A jeśli chciałbyś poznać poczucie humoru swojego teamu, zabieraj im dużo guny, wręczając np. pistolety...

Jeszcze inna pod przyciskiem latarki daje nam Active Camo, czyli niewidzialność dla Master Chiefa, dzięki innej każdy headshot powoduje eksplozję wroga. A co powiecie na ładowanie osłony wyłącznie przy pomocy ataków melee? Albo mega-wzmocnienie wszelkich eksplozji, co z kolei powoduje dalsze i wyższe latanie wysadzonych obiektów, co rodzi komiczne sytuacje? Itp.

itd. - niektóre efekty są bardzo śladowe i trudne do udowodnienia czy zauważenia, inne bardzo wyraźne i często na naszą niekorzyść. Ale grunt to dobra zabawa!

Oczywistym było, że to co grupy zapaleńców wyczyniały z Halo przeniesie się także na sequel - jeszcze większy, jeszcze bardziej interaktywny i jeszcze bardziej "user friendly". Pomysłowość ludzka nie zna granic, a tym bardziej pomysłowość i wyobraźnia Graczy - oprócz szeregu niespodzianek przygotowanych przez developera



...jeden z ... trybu ... player w Halo 2. Niestety, poza jednym czy dwoma przypadkami dostępny jest tylko w trybie Legendary, a więc dla najbardziej zawziętych śmiałków (również w co-op). Pamiętacie liczbę 17 w jednym z pierwszych akapitów? Tyle właśnie możemy znaleźć czaszek, które dają nam różnego rodzaju niatypowe efekty, w zależności od mapy na której zostały znalezione. Jedne modyfikują przeciwników (wszyscy są niewidzialni, strzelają szybciej, łatwiej nas dostrzegają, każdy Elite to SpecOps, każdy zabity upuszcza granaty itp.), inne czyszczą nam HUD - nie ... wskaźników na ekranie.

(powyższe to tylko ... gry dorwali się domorośli "specce", którzy podpinając Xboxy do PC-tów i grzebiąc w kodzie gry otrzymują rozmaite efekty, a te publikowane wzbudzają kolejne fale plotek. Inna tekstury map, dusiłia dzierżony Energy-Sword czy żołty Warthog to nic innego jak zabawa kolorami czy podmiana obiektów dla konkretnej mapy. Ale możliwość użycia gunów Skarabeusza to już tylko kwestia inwencji każdego z Was... [butcher]

Przydatne linki:
- highimpacthalo.org
- ...rampancy.net
- halomods.com

SIECIOWE SEKRETY HALO 2

Styczeń 2005 Dwa miesiące po premierze jednej z najbardziej oczekiwanych, najgłośniejszych w historii branży i - zgodnie z wszelkimi podsumowaniami - najlepszych gier roku, Halo 2. Świetny single player i niesamowity tryb sieciowy - na serwerach Xbox Live nieustannie walczą setki tysięcy Graczy, 90% z ponad miliona użytkowników tego serwisu Wielu z nich przystąpiło do wielkiej sieciowej wspólnoty Microsoftu specjalnie dla tej gry i chyba nikt tego kroku nie żałuje Cóż więcej wiemy po 2 miesiącach od premiery? Jakie ciekawostki dotyczące multiplayera online ujawniło Bungie, a jakie plotki zostały oficjalnie zweryfikowane? 3, 2, 1...

KOMU BROWSER?

Jednym z minusów wytkniętych Halo 2 w sieciowej recenzji Raptora był brak tradycyjnego browsera, w którym Gracz, mając do dyspozycji założone przez innych użytkowników gry, sam wybiera tą, do której chce się przyłączyć. Na pierwszy rzut oka brak tego patentu, obecnego w 90% innych produkcji online, wydaje się dziwny. Bungie oczywiście przemyślało wszystkie za i przeciw - i to było dla nich jedyne rozsądne rozwiązania biorąc pod uwagę poziom satysfakcji Gracza z serwisu Xbox Live i opcji zastosowanych w Halo 2. Stworzenie browsera odciągnęłoby masę ludzi od opcji automatycznego wyszukiwania (Matchmaking), czyniąc ten patent bezużytecznym, a jednocześnie zajęłoby developerom czas potrzebny na odpowiednie dopieszczenie go. Co przemawia za browserem? Ludzie chcą grać z bandą obcych oraz przypadkowych ludzi i nie można im mieć tego za złe. Jednak stworzenie wypasionego, efektywnego systemu wyszukiwania wyłącznie na potrzeby "piątkowego wieczoru" (to cotygodniowy szczyt szaleństw w sieci) to krok mało odpowiedzialny. A co zrobić, gdy mamy np. wtorek, godz. 5.00 rano - w sieci 10 000 Graczy i każdy chciałby porządnie zaszpanować? Podzielmy ich na 9 możliwych playlist, potem według rankingów, potem według jakości połączenia... i okaże się, że niewielu pozostaje nam do zabawy. Chodziło o stworzenie systemu, który o każdej porze dnia i nocy znajdzie i dobierze idealną dla nas grę. A że nie zawsze o wymarzonych parametrach typu mapa czy tryb – cóż, pozostaje nam Optimatch.

NOWE SKINY

Nie brak plotek o ukrytych skinach do multiplayera. Źródłem jednej z nich było bonusowe DVD dołączone do specjalnego, limitowanego wydania Halo 2. Na jednym z filmów z produkcji (zresztą częściowo kręconych we wczesnych etapach powstawania gry) widać prace nad trybem multiplayer, a na ekranie zamiast hord wojowników Elite mamy same postacie typu Arbiter Konkluzja tłumu była prosta - multiplayer ma ukryty skin Arbiter! Pojawiły się nawet plotki, że aby go odkryć należy przejść singla na poziomie Legendary w 2 godziny! Nic z tego - po prostu w tym konkretnym czasie developingu trybu multi wszystkie modele używane na jego potrzeby były Arbitrami, a później zostały zastąpione przez Elits. Inna plota mówi, że po przejściu gry na poziomie Legendary otrzymamy czarny pancerz dla Master Chiefa - to kolejna bzdura zdementowana przez samo Bungie. Był taki pomysł w bardzo wczesnej fazie produkcji, ale z chęci utrzymania równowagi stron walczących (Black Armor był prawie niewidoczny w cieniu) nie przeszedł dalej.

GDZIE TE MAPY?

Pierwotnie na potrzeby multiplayera szykowano 4 wersje map znanych z oryginału - Beavar Creek, Blood Gulch, Hang'em High oraz Wizard. Jednak podczas developingu dotarto do punktu, kiedy dwie ostatnie wrzucono w silnik Halo 2, a tam wyglądały okropnie. Hang'em High to świetna mapa, ale te wszystkie płataniny i skrzyżowania ścieżek oraz półek wymagały porządnego oszlifowania, a na to nie było czasu. Tym bardziej, że na horyzoncie świtała możliwość późniejszego udostępnienia map jako osobnego downloadu, więc pomysł został ostatecznie zarzucony.

TEPE IGŁY?

Zaraz po premierze w wielu recenzjach pojawiły się opinie, że Needler nareszcie zyskał odpowiednią moc i nie będzie tylko bezużytecznym bajerem (zwłaszcza w multi). Czas pokazał jednak, że nie do końca – owszem, jest lepiej niż w Halo, ale nie tak znowu dużo lepiej. Jak się okazuje, z określonych powodów - według Bungie Needler to idealna broń dywersyjna do rozpraszania uwagi. Mozemy w krótkim czasie "zaspamować" mapę różowymi pociskami wprowadzając lekki chaos Można nawalać do kogoś z daleka, a "ścigające igły" zmuszają Graczy do szukania schronienia lub ucieczki. Łatwo kogoś wkurzyć i sprowokować do błędu, co w Sieci stanowi pożyteczną strategię Skuteczna odległość dla tej broni to od kilku do kilkunastu kroków - w parze z takim SMG czy Plasma Rifle "Igłowiec" staje się naprawdę niebezpieczny. W wersji beta gun ten miał większą moc, która została ostatecznie przytępiona - dwa Needlery w odpowiednich rękach oznaczały momentalną śmierć.

HEADHUNTER

Pierwotny line-up trybów multiplayer zawierał dwa, które nie trafiły do finalnej wersji gry Headhunter oraz Race Race to zgodnie z nazwą wyścig Graczy w różnego typu pojazdach, ale ponieważ Halo jest grą opartą na zabijaniu, stwierdzono, że nie warto nad tym siedzieć. Natomiast Headhunter miał być oparty na zasadach jednej z mini-gier z Fuzion Frenzy (party game z Xboxa) - za zabicie przeciwnika dostajemy czaszkę, którą musimy donieść do centralnego miejsca-bazy i dopiero wtedy dostajemy punkt (a nie za fraga). Jeśli zabijemy kogoś niosącego czaszki, mozemy je zabrać - dostaniemy za nie mnożnik punktów, a im więcej naraz dostarczymy, tym większy on będzie. Jednak w praniu okazało się, że ciężko pokazać wizualnie, kto ile niesie czaszek czy jaki dostaja multiplier Na mapie robił się zbyt wielki chaos Wtedy pojawił się pomysł Territories.! to właśnie on znalazł się w grze, jako że posiadał większy potencjał (w mojej opinii i tak jest najgorszy ze wszystkich dostępnych). Nie jest zbyt popularny i Bungie o tym wie - problemem jest brak dobrej mapy zrobionej konkretnie pod jego kątem Gdy stworzono zasady Territones, wszystkie mapy były już gotowe (np. Zanzibar powstał głównie z myślą o 1-Flag CTF). Podobno przyszłość ma być bardziej różowa - przyszłość rozumiana jako..

DOWNLOAD

Co potwierdza Bungie w temacie nadchodzącego stuffu, dostępnego jako update do zassania prosto z Xbox Live? Bardzo wątpliwe są nowe tryby gry, tak samo jak pojazdy i bronie - engine powstawał raczej z myślą o późniejszym dodawaniu map, a nie pojedynczych przedmiotów. Poza tym kwestia odpowiedniego wyważenia i balansu broni to bardzo duże wyzwanie, dlatego developer wzbrania się przed wrzucaniem nowych zabawek, m.in. po to, żeby nie zepsuć panującego układu. Co zaś się tyczy łatek i patchy na istniejące bugi czy glitche, ekipa z Live niechętnia zezwala na takowe – jeśli już, to tylko w ekstremalnia wyjątkowych sytuacjach. Nie chcą, aby osiągnęło to rozmiary parodii znanych z PC, gdzie ustawicznie coś wychodzi dla każdej gry. Poza tym w tak skomplikowanym silniku nawet najmniejsza zmiana może mieć nieprzewidziane skutki, czego przykładem jest sytuacja z mapą Foundation. Pierwotnie miała ona ulec automatycznemu odblokowaniu po ukończeniu trybu single na dowolnym poziomie. Ale ostatecznie pojawił się bug, który sprawił, że aby odblokować Foundation należało jeszcze aktywować opcję treningu na ostatnim levelu, co jest kompletnie bez sensu To pokazuje, z jak skomplikowaną maszynerią pełną wzajemnych zależności mamy do czynienia - wiele można by zrobić i poprawić, ale czy warto ryzykować zepsuciem czegoś innego?

ŚMIERCIONOŚNY MIECZ

Oto drugi biegun arsenału Halo 2 - Energy Sword, czyli najbardziej zabójcza broń w grze Pod warunkiem, że jest używana przez profesjonalistów. Niewielu Graczom udaje się uniknąć błyskawicznych, śmiertelnych ataków, ba! - niewielu zna w ogóle jakąkolwiek skuteczną strategię na ich uniknięcie A sposobów na ucieczkę jest kilka. Najczęstszym błędem atakowanych mieczem jest strafe'owanie w kółko dookoła napastnika. Tymczasem wcale nie trzeba zmieniać drogi, ale waląc przed siebie zrobić jedynie lekki uskok po skosie w lewo lub prawo Wtedy uderzenie przejdzie obok nas, "prześlizgnie się" po naszym boku - przynajmniej w 7 przypadkach na 10. Trzeba kompletnie odrzucić myślenie o bieganiu w kółko, nie wolno się też zatrzymać gdy napotkamy uzbrojonego w miecz Gracza - uskok musi być instynktowny i szybki, co jest oczywiście kwestią treningu.

CHEATERS

To jeden z większych problemów, z jakimi przyszło się w ostatnich tygodniach borykać Bungie - głupota ludzka i oszuści na serwerach Xbox Live Producenci są świadomi wszelakich nadużyć, jakich dopuszczają się Gracze online - od przewinień "lekkich" typu przekleństwa, przejawy rasizmu, działania psychologiczne (np. ciągłe krzyki, puszczanie głośnej muzy przez headset), obraźliwe Gamertagi, po grzechy "ciężkie" - dokładne i zaplanowane wykorzystywanie błędów w strukturze sieciowej XL i kodzie gry dla zdobycia przewagi i własnej korzyści, o czym pisał Raptor w PE#89. Bungie jest zasypywana na swym forum tysiącami próśb i gróźb od zrozpaczonych Graczy, którzy padli ofiarami takich działań. Firma nieustannie przypatruje się rozwojowi wydarzeń, a sztab ludzi obmyśla rozwiązania, podobno blokując GT i obserwując pomniejszych cheaterów. Czemu podobno? Ponieważ na leaderboardach klanowych można zaobserwować zastraszającą liczbę skasowanych klanów, ale większość z tych oszustów po dzień dzisejszy rujnuje zabawę pozostałym Graczom i to nie tylko w starcach klanowych, ale i pojedynkach Head to Head - używając tzw. Stand-by (na modemie) zamrażając przeciwnikowi na parę chwil grę co umożliwia im zdobycia punktowej przewagi. Ale żadna technika nie pomoze na ludzką głupotę. Ludzie zawsze znajdą sposób, aby pokazać swoją tępotę światu - w tym temacie możemy się tylko pocieszać, ze większość z nich z czasem odejdzie od Halo 2, aby uprzykrzać życie w innych grach. W nowym PORADNiKU PSX XTREME poznacie tricki stosowane przez oszustów i sposoby na częściowe ich zwalczenie

SKAZY NA KRYSZTALE

Do jakich bugów swego dziecka przyznają się twórcy Halo 2? O części z nich wiedzieli jeszcze przed ukończeniem prac nad grą, inne wykryli - jak zawsze - sami Gracze Np można przelecieć prawie całą mapę, jeśli namierzymy kogoś z rocket launchera, odpowiednio szybko zmienimy broń na Energy Sword i zaatakujemy. Jednak póki co nikt nie wykorzystuje tego do zdobywania przewagi w Sieci - inna sprawa, że nie jest to zbyt łatwy trik. Jeśli jednak będzie zbytnio uprzykrzał zabawę, doczeka się naprawy. Inną drzazgą w tyłku Bungie jest możliwość "wystrzelenia" flagi przy użyciu pasa transmisyjnego na mapie Colossus czy nawet teleportowanie się z nią do własnej bazy! Lista podobnych "flop"jest długa, a najbardziej drażni przenikanie niektórych obiektów przez ściany, co np. umożliwa zgarnięcie porzuconej przy murze flagi z jego drugiej strony. To jeden ze znanych bugów, opisany na liście developera numerem 492 i odkryty jeszcze w marcu 2003. Co ciekawe, usunięcie go bez wyraźnego zwolnienia całego silnika okazało się trudnym zadaniem. Programiści odsuwali problem na później, aż nadszedł krytyczny moment podjęcia decyzji o ostatecznych cięciach i. . bug pozostał w grze, czego Bungie szczerze dziś żałuje. Po prostu nie starczyło czasu... □ [butcher]

Nie ma ludzi nieomylnych, tak samo jak nie ma gier idealnych. Są jednak wśród współczesnych developerów geniusze, którzy dostarczają nam najwspanialszych produkcji naszych czasów, a do swych potknięć i niedoskonałości potrafią się przyznać. I szacunek im za to.

on line

Testy sieciowe porady nowinki

Listy

"[...] Witam, mam zasadnicze pytanie Czy jeśli kupię Network Adaptor do mojej PS2 (model SCPH-30004) i podepnę ją do łącza o przepustowości 128 kbps z sieci kablowej, to czy wszystko będzie działać poprawnie? Internet z kablówki mam podłączony kablem do modemu zewnętrznego i kablem (takim jak do telefonu) jest podłączony do karty sieciowej Kolejne pytanie czy gdybym po prostu odłączył ten kabel od karty sieciowej od komputera i podłączył do konsoli, wszystko działałoby cacy? [...]"

Meciek, e-mail

Po pierwsze, to nie jest taki sam kabel, jak od telefonu, tylko grubszy i z zupełnie inną końcówką (RJ-45) Teoretycznie gdy wypniesz kabel z sieciówki i podepolesz go do NA - powinno działać W praktyce działać jednak nie będzie, ponieważ sieci kablowe mają niemal zawsze odpowiednie zabezpieczenia i Internet od nich działa wyłącznie na urządzaniu, które mają u siebie zarejestrowane, czyli w Twoim przypadku jest to karta sieciowa (konkretnie jej adres MAC) zainstalowana w komputerze Gdybyś np wyjął swoją kartę sieciową z kompa i zainstalował do niego jakąś inną, to Internetu na PC też byś w tym momencie już nie miał. Dlatego najpierw zapytaj administratora sieci bądź kogoś z kablówki, czy nie będą robić problemu i zarejestrują Ci taz adres MAC Network Adaptoru. W przypadku Xboxa sprawe jest o tyle prosta, ze MAC adres karty sieciowej z komputera można wpisać w odpowiedniej opcji w menu ustawień Xbox Live. PS2 niestety tego nie ma

"[...] Siemeno W poprzednim numerze w „Kącku online" pisałeś na temat granie na konsolech w Sieci Kupiłem PStwo (czyli wersję slim) z wbudowanym Network Adaptoram ale nie było tam żadnej piytki Network Accass Disc Moje pytanie brzmi czy w takim razie wystarczy podpiąć kabel od łącza stałego do konsoli, żeby pogreć przez Net? [. .]" DanTe, Gdańsk

Zerknij na list poniżej musisz się zarejestrować ne stronie http://www ps2registration.com i poczekać az przyjdzie PIN oraz NAD Grać online mozesz od razu we wszystkie gry innych producantów (czyli wszystkie produkcje NIE od Sony, np z EA czy Ubisoftu), bo te nie wymagają rejestracji ne Central Station.

"[..] Zarejestrowałem swoją konsolę PStwo na stronie http://www ps2registration.com i oczekuję na kod PIN Podobno trwa to około miesiąca, ale trudno Mam pytanie Do PS2 w wersji slim dołączone jest książeczka "Free starter pack", z której mozna wyjąć a następnie wysłać kartę rejestracyjną (ja jednak jak wspomniałem, wybrałem rejestrację przez stronę internetową) Na odwrocie tej książeczki znajduja się pozycja "your unique access code" Do czago ona jest potrzebna (ne stronie nie prosili mnie o ten numer)? Czy to jest właśnie ten PIN? [. .]"

Zbyszek e-mail

Trwa to zdecydowanie krócej - ostetnio PIN-y przychodzą juz po około dwóch tygodniach od rejestrscji. Niastety nic z takim PIN-em zeraz po otrzymaniu nia mozna zrobić, ponieważ trzeba czekać wówczes jeszcze ne drugą przesyłkę z Sony (kolejne dwa tygodnie) zawierająca dysk startowy do Central Station (płyte nazywa się Network Access Disc, w skrócie NAD). Po jej otrzymaniu rejastrujesz się właśnie na Central Station i to tam będziesz musiał podać wspomniany "unique eccess code" Mozna sobie zadać pytanie, jaki ma sens wysyłenie dwóch osobnych listów (jedna z PIN-em, druga z NAD) zemiast wszystkiego od razu w jednym Mają tem taki bełegen, ze niektóre osoby otrzymują czasem pocztą po 2-3 numery PIN, a niektórzy podwójne przesyłki z NAD

Hej, witam wszystkich zsieciowenych konsolowców w kolejnej odsłonie „Kącika online". W bieżącym wydaniu skupiam się na najważniejszych problemach, jakie przewijały się w nadesłanych mailech (patrz listy) Na Waszą prośbę opracowałem też coś w rodzaju krótkiego FAQa dotyczącego podpinania się do Internetu za pośrednictwem PS2 i Xboxa, gdzie krok po kroku opisuję procedury instalacji i rejestracji Mam nadzieję, że to po pierwsze przybliży tematykę online niezdecydowanym do tej pory Graczom, a po drugie uzmysłowi, że sprawy dotyczące instalecji są naprewdę proste (choć wymagają czasem trochę zakupów, poświęceń i czesu) Ponadto raport z pola XBC, newsy oraz kilka świeżutkich recenzji Jeśli masz jakiekolwiek pytania dotyczące podłączenia się do Sieci czy grania w Internecie, zapraszam na maila online@psxextreme pl - w mierę mozliwości pomogę. Na Central Station jestem zarejestrowany jako Shive POL, natomiast mój Gamertag na Xbox Live to ShivaPOL □ [shiva]

ONLINE'OWY START

W związku z licznymi pytaniami postanowiłem opracować krótki przewodnik "krok po kroku", jak podłączyć konsole do Sieci oraz jek zarejestrować się na Xbox Live i Central Station Zaczynemy

PlayStation 2 online:

1 Potrzebujesz konsoli PS2 wraz z Network Adaptorem w wersji PAL, ewentualnie PStwo, która NA ma wbudowany, oraz stałe łącze internetowe o prędkości minimalnej 128 kbps.

2 NA łączysz kablem skrosowanym z kartą sieciową w komputerze, który ma dostęp do Internetu Instalujesz w Windowsie opcję Udostępnianie Połączenia Internetowego Jeśli jest taka możliwość, konsolę łączysz bezpośrednio z modemem, routerem lub switchem

3 Uruchamiasz dołączoną do NA płytę Network Access Disc (NAD), a w przypadku gdy kupiłeś PStwo, rejestrujesz się na stronie http://www ps2registration com i czekasz, az taką płytę otrzymesz pocztą

4 Konfigurujesz połączenie - w zależności od rodzeju posiadanego łącza dajasz wszystko na Auto (działa w ogromnej większości przypedków, np jeśli posiadasz Neostradę) lub wpisujesz adres IP i numery DNS ręcznie (uzyskasz je od administratora Twojej sieci lub uruchamiając w Windowsie kolejno Start -> Uruchom -> cmd -> ipconfig/all.

S. Następnie włączasz test i system informuje, czy wszystko przebiegło prawidłowo. Zapisujesz ustewienia sieciowe na karcie pamięci

6 Rejestrujesz się na Centrel Station Podajesz wszystkie swoje prawdziwe dane osobowe, będziesz musiał również podać "unique eccess code" otrzymeny wraz z NA (lub jeśli jesteś posiadaczem PStwo znajdujący się na odwrocie książeczki Free starter pack), a także numer seryjny znajdujący się z tyłu konsoli (spisz go przed zainstalowe-niem NA) Wybierasz nicka oraz hasło

7 Po zakończonej pomyślnie rajestrocji dostaniesz maila potwierdzającego od Sony (informują w nim m in o czasie dostarczenia pocztą PIN-u), ponadto logować się juz możesz na stworzone właśnie konto we wszystkich grach z opcją online opracowanych przez Sony Jeśli masz juz kod PIN (posiadacze PStwo - przychodzi pierwszy, przed otrzymaniem NAD), wpisujesz go i aktywujesz w pełni konto na CS.

8 W przypadku gier NIE od Sony, czyli np firmy EA (choćby recenzowany w „Kąciku.." NFSU2), zakładasz sobie osobne konto (tutaj EA Account). Wybierasz nicka, hasło, podajesz kilka danych i gotowe Później we wszystkich grech tego wydawcy podajesz już tego włeśnie nicka i password (nie ten z Central Station, który jest potrzebny tylko do gier Sony).

Xbox Live:

1 Potrzebujesz konsoli Xbox, Starter Kita (headset + subskrypcje ne 12 miesięcy) lub zdrapkę-tnele (przeważnie na 2 miesiące, są też 3-miesięczne) dołączoną do niektórych gier oraz stałe łącze internetowe o prędkości minimalnej 128 kbps

2. Xboxa łączysz kablem skrosowanym z kartą sieciową w komputerze, który ma dostęp do Internetu Instalujesz w Windowsie opcję Udostępnianie Połączenia Internetowego. Jeśli jest taka możliwość, konsolę łączysz bezpośrednio z modemem, routerem lub switchem

3. Odpalasz płytę Starter Kit Disc dołączaną do Starter Kita, ewentualnie wchodzisz od razu z menu konsoli poprzez opcję Xbox Live

4 Konfigurujesz połączenie - w zależności od rodzaju posiadanego łącza dajesz wszystko na Auto (działa w ogromnej większości przypadków, np jeśli posiadesz Neostradę) lub wpisujesz adres IP i numery DNS ręcznie (uzyskasz je od administratora Twojej sieci lub uruchamiając w Windowsie kolejno Start -> Uruchom -> cmd -> ipconfig/all).

5 Jeśli przejdziesz pomyślnie test, przejdź do punktu nr 6 Kiedy test nie wypada pozytywnie, włącz opcję rozwiązywania problemów - system poda na czym polega feler

6 Rejestrujesz się do Xbox Live Podajesz kraj, z którego pochodzisz - nie ma Polski, więc musisz wybrać jakiś inny Pamiętaj ze np wybierając Francję, system przełączy się na język francuski Najlepiej jest wybrać Anglię lub USA (szczegóły w jednym z listow) Wpisujesz adres, który musi być dopasowany do podanego kraju Wybrałeś Anglię? Zatem wpisz brytyjski (np londyński) adres Ot, choćby dowolnego hotelu, sklepu, czegokolwiek (wyszukasz np przez http://www.google.pl).

7 Kolejnym etepem rejestracji jest podanie nr karty kredytowej i danych do niej. Musi to być Visa MesterCerd lub Amencan Express Jeśli nie posiadasz karty kredytowej, zadziała w Polsce również Visa Electron z Inteligo (http://www.inteligo.pl) lub karta z mBanku (www.mbank.pl) Żadne inne nie są ekceptowane Karta jest KONIECZNA do rejestracji na XL, ponadto na koncie musi znajdować się przynajmniej 1,01 zł (jeden złoty, jeden grosz - tyle próbnie pobiera Microsoft).

8 Wybierasz swój Gamertag, czyli nick, pod jakim będziesz rozpoznawany w każdej z gier

9. Po zakończonej pomyślnie rejestracji mozesz już odpalić dowolną grę z opcją Xbox Live, wybrać nazwę stworzonego Gamertage (pojewie się automatycznie) i .. bawić się online.

NEWSY

■ Jak się okazuje, kod PIN nie jest konieczny, by grać w gry od Sony Po zarejestrowaniu się do Central Station, w oczekiwaniu na PIN mozne szarpać online, tylko konto nie jest wtedy jeszcze w pełni aktywne (nie da się np wybrać dla siebie dwóch nowych nicków) Zostanie skasowane dopiero wówczas gdy nie ektywujemy go nedesłanym później PiN-em Przepraszam za to niedopatrzenie

■ Chodzą pogłoski, ze patch do Pro Evolution Soccer 4 (Xbox) nie pojawi się, jak zakładano, na początku stycznia, ale dopiero w okolicach lutego lub marca. Przypominam, ze pierwotnie miał być dostępny juz w drugiej połowie minionego roku Konami, u licha, sprężajcie się, bo przecież baz tego nie można na razia normalnie grać (legit) Co ciekawa, problem opóźnień w przesyłaniu denych występuje tylko wówczas gdy podłączamy się do czyjejś gry natomiast zawsze wszystko chodzi płynnie, kiedy jesteśmy hostem Problem w tym ze hostując ciężko znaleźć "partnera", bo większość po kilkunastu sekundech rezygnuje z zebawy (przez lagi właśnie)

■ Konemi zapowiedziało - wyłącznie na rynek jeponski - nową wersję Winning Eleven 8 Live Wera Evolution przystosowaną do gry online która zadebiutuje w KKW 3 marca bi Uwega - chodzi o wersję na PS2! Posiadać będzie wybór az szesciu języków, w tym angielski Wyglade na to, że mamy przełarcie szleku jeśli chodzi o online na PS2 Moze wreszcie doczekamy się więc takowego w PES5 (wstępnie październik).

Pla

Listy

"[...] Cześć Shiva, mam pytanko. Czy przerobiony Xbox jest dopuszczany na oficjalne serwery Xbox Live, czy może tak jak PS2 (po przerobieniu) jest notychmiast banowany? Dodam tylko, że oczywiście w konsoli znajdowałaby się oryginalna płytka z grą oraz dysk twardy od Microsoftu (znaczy się oryginalny). [...]" Sebastien "SIEBAO" Mikos e-mail

Obalmy krike mitów. Konsola PS2 nigdy nie była ani nie jest banowana przez Sony. Jeśli przy testach DNAS wykryty zostanie chip w konsoli, ewentualnie gra będzie nieoryginalne, to po prostu wyrzuci błąd i nie przejdziesz testów DNAS, co oczywiście wyklucza zabawę online. Natomiast banowanie (konkretnie to banowany jest dysk twardy) ma miejsce na serwerach Xbox Live - notychmiast, gdy system wykryje przeróbkę, często też gdy znajdzie nieoryginalnego HaDeka. Można bawić się przez XL mając przerobionego X-a, ale musi to być odpowiednie przeróbka chipowa z wyłącznikiem (np. Alledin XT), musisz mieć oryginalny dysk w konsoli, no i oczywiście używać oryginalnych gier.

"[...] Mam Xboxa i w związku z nim kilka pytań. Uno: jeżeli "zczipuję" X-a, to czy będę mógł grać na serwerach Xbox Live w oryginalne gry? Due: jakie są koszty tej karty kredytowej? Tre: czy jak wybiorę Niemcy, to wszystko będzie po niemiecku? [...]" ??? e-mail

Ad.1 - potrzy liet wyżej. Koszta wyrobienia odpowiedniej karty potrzebnej do rejestracji na Xbox Live są praktycznie zerowe. Wypełniasz wniosek np. na stronie banku PKO BP (elektroniczny oddział Inteligo, http://www.inteligo.pl) i po dwóch-trzech dniach oddzwoni do Ciebie konsultant by potwierdzić dane osobowe. Po poprawnej weryfikacji pozostaje odczekać kilka kolejnych dni na zjawienie się kunera z przesyłką zawierającą kartę Visa Electron. Dodam tylko, że nie jest to żadna karta kredytowa, tylko zwykła płatnicza, które jednak - w przeciwieństwie do innych tego typu - umożliwia robienie zakupów przez Internet, a przez to jest akceptowana również przez Microsoft i serwery XL. Późniejsze opłaty ze posiadanie konta/karty wynoszą dosłownie kilka złotych miesięcznie. Co do trzeciego pytania - tak, jeśli wybierzesz Niemcy, to wszystko będzie w języku niemieckim. Dlatego najlepiej wybrać Anglię a jeszcze rozsądniej USA lub Australię. Dlaczego? Dlatego, że jeśli wybierzesz Anglię, to wszystkie późniejsze opłaty (przedłużenie subskrypcji, kupowanie dodatków do gier) będą pobierane w funtach brytyjskich, co jest w tej chwili dla nas, Polaków, mniej korzystne. Dla przykładu - roczna subskrypcja kosztuje wtedy 39,99 funtów, czyli - po kursie kantorowym - nieco ponad 230 zł, natomiast rejestrując się jako osoba z USA zapłacimy 49,99$, czyli niespełna 160 zł. W przypadku wybrania któregoś z krajów strefy Euro, np. Niemiec, płaci się 59,99 euro (zdecydowanie najdroższe - prawie 250 zł). Należy przy tym pamiętać, że wspomniane kwoty będą przeliczane po kursie bankowym NBP z danego dnia i pobierane z naszego konta już oczywiście w złotówkach. Ponadto rejestrując się jako ktoś z USA, należy podać dowolny adres z USA, rejestrując się jako osoba z Anglii, podać adres angielski itd. Skąd je wziąć? Często o to pytacie. Wystarczy uruchomić internetowy adres http://www.google.pl i poszukać, bo zajmuje to dwie sekundy (swoją drogą, jak kiedyś napisał Kilu, umiejętność posługiwania się googlami powinno być pierwszą rzeczą którą uczą dzieci w szkołach).

Pytania śliczne na adres mailowy: **online@psxextreme.pl**

PS2 Ratchet & Clank 3

■ Kapitalna gra, która miała wszelkie zadatki na hit również w wersji online. Niestety zainteresowanie trzecim Ratchetem na serwerach jest znikome, co po części można wytłumaczyć faktem, że fani platformówek niekoniecznie muszą się interesować rynkiem online. Tylko ten tytuł w Sieci tak naprawdę niewiele ma wspólnego z platformerami. Wszystkie tryby, a więc kolejno: Deathmatch, Captura The Flag oraz Siege oparte są na mechanizmach z rasowych strzelanin FPP. Po zalogowaniu się do gry (wymagany nick i hasło z Central Station) klasycznie można stworzyć własną sesję, podpiąć się do jakiejś już istniejącej bądź też przez opcję "quick" przenieść szybko na losową mapę bezpośrednio w wir walki. Deathmatch sprawdza się wręcz znakomicie, zwłaszcza ze oprócz całej masy różnych broni znanych z singla (potęga) oraz bonusowych, np. tej zamieniającej przeciwnika w owcę, mamy do dyspozycji pojazdy - jeżdżącego Turbo Slidera i latającego Hovershipa. Maksymalnie po mapie biegać może ośmiu Graczy i zadyma jest wówczas niesamowita - akcja jak żywo (no, poza grafiką) przypomina tą ze strzelanin CTF opracowano tak, że aby przejąć bazę przeciwnika należy wcześniej zniszczyć jej system obronny, potem teleportować się do środka i dopiero tam rozwalić urządzenie zasilające bazę. Ale najlepszy i najbardziej popularny jest Siege, zapożyczający trochę rozwiązań z klasycznych trybów Assault w shooterach. Panuje więc prosty podział na dwie drużyny: "niebieskich" oraz "czerwonych". Mamy swoją bazę, której należy bronić. Ponadto na mapie są specjalne miejsca z olbrzymią śrubą, po wkręceniu której pojawiają się różne dodatki, np. specjalne power-upy (Gravity Boots, Jump Boosters) do jeszcze bardziej skutecznego poruszania się po mapie. Tych miejsc też trzeba bronić (dają radę zwłaszcza działka laserowe) i są przy okazji miejscem raspawnu po zabiciu nas przez wroga. Zabawa polega na tym, by sukcesywnie przejąć kontrolę nad całą mapą. Im więcej ludzi (4 vs. 4!), tym lepsza jatka, można nawet przywyknąć do niezbyt precyzyjnego sterowania. Bądź co bądź to platformer, przynajmniej w założeniach. Trzeba jeszcze pochwalić to, że nic nie tnie a animacja trzyma fason. Komunikacja głosowa za pośrednictwem headsetu działa zarówno podczas rozgrywki, jak i w lobby. Świetna zabawa dla fanów Ratcheta i życzyłbym sobie tylko, by nieco więcej Graczy zaglądało na serwery. ☐ [shi]

i-ERDYKT liczba graczy: 9

▲ bronie, gadżety, pojazdy	▼ mało trybów
▲ pierwszy platformer online	▼ podobne do siebie mapy
	▼ lofcio-tyloy klimat

PS2 Need for Speed Underground 2

■ Już pierwsza część tych wyścigów była niezwykle udanym tytułem z opcją online. Była takim swoistym przetarciem, które pozwoliło dopracować w tym elemencie "dwójkę" na jeszcze wyższym poziomie, choć bez rewelacji. Do zalogowanie potrzebne jest oczywiście konto na serwery "elektroników", czyli tzw. EA Account. Jeśli jeszcze takiego nie posiadasz, rejestrujesz się bezpośrednio z poziomu gry, po wejściu w tryb online (później można swoje dane przeglądać również na stronie www.producenta). Po zalogowaniu pojawiają się następujące opcje: News, Lobby, Select Car i Ranking. W pierwszej poczytać można o różnych najnowszych wydarzeniach ze świata Underground 2, m.in. o zbliżających się eventach. W lobby mamy wgląd w kilka ciekawych informacji: liczbę aktualnie zalogowanych Graczy oraz liczbę założonych w danej chwili gier. Zainteresowanie tym tytułem na serwerach jest dość niskie - średnio podczas testów aktywnych było ok. 150 Graczy, a liczba założonych gier oscylowała w granicach 40-50. Z poziomu lobby można oczywiście założyć sesję lub podpiąć się do już stworzonej. W rankingach są nasze osobiste statystyki, ranking ogólny oraz ten z ostatniego miesiąca. Wszystkie wyniki są oczywiście podzielone w zależności od trybu zabawy. Podając na stronie http://www.eagames.com nicka i hasło z naszego EA Account, można wszystkie te statystyki przeglądać również z poziomu www. Jest tam również informacja o ilości zdobytych punktów reputacji, tzw. EA REP - im jest ich więcej, tym większym jesteś madafaką we wszystkich grach online EA. Jeździmy w następujących trybach: Circuit (tradycyjne zaliczanie okrążeń), Sprint (ściganie się od punktu A do punktu B), Drag (jazda po prostej), Drift (wykonywanie jak najdłuższych poślizgów), Street X (szybki wyścig po wąskich i krótkich torach) oraz URL (Underground Racing League, rajdy na specjalnym, długim torze wyścigowym). Zdecydowanie najczęściej wybierane są trzy pierwsze, ale mimo to czegoś temu tytułowi brakuje. Po prostu NFS Underground 2 w online niczym szczególnym nie zaskakuje. W trybie single fajnie jest otoczka tuningu itd. Fajniejszy i bardziej popularny na serwerach jest Burnout 3: Takedown, którego recenzję znajdziesz w „Kąciku online" za miesiąc. PS. W opcjach można ustawić "bad connection warning" i jeśli prędkość naszego łącza jest słaba, gra ostrzega o tym przed rozpoczęciem wyścigu - przydatna rzecz. ☐ [shi]

i-ERDYKT liczba graczy: 6

▲ fury	▼ animacja potrafi zwalniać
▲ dużo trybów	▼ mało ludzi

RalliSport Challenge 2

■ Jedne z najlepszych wyścigów w swojej klasie nie mogły oczywiście obejść się bez opcji online. Na dzień dzisiejszy zainteresowanie na serwerach XL jest znikome (np. w chwili gdy to piszę nie ma żadnych założonych gier), ale warto polecić RC2 z innego względu. Po zarejestrowaniu się na stronie http://www.xsnsports.com wchodzimy w zakładkę tej gry i mamy dostęp do wszystkich planowanych w najbliższym czasie turniejów (Competition). Wybieramy jakiś nas interesujący, dołączamy do zabawy, po czym dostajemy specjalny, kilkucyfrowy kod. Teraz odpalamy już grę, wchodzimy do opcji Xbox Live, a dalej XSN Sports. Wrzucamy nazwę turnieju oraz otrzymany przed chwilą kod i pozostaje już tylko zaczekać na rozpoczęcie zabawy (turnieje anonsowane są na kilka lub kilkanaście dni wcześniej). Rewelacyjna rzecz, świetnie wszystko zorganizowane i zaplenowane. Natomiast jeśli mówimy o "zwykłym" graniu przez XL, to klasycznie do wyboru mamy: Quickmatch, Optimatch czy Create Game. Do tego dochodzą Challenges (pobijanie rekordów na poszczególnych trasach) oraz opcje związaną ze ściąganiem dodatków, m.in. nowych wozów (pierwsza rzecz, jaka należy zrobić - w przeciwnym razie nie będziemy "widzieć" tych osób, które mają u siebie na konsoli zainstalowany dodatek). Ścigamy się w trybach znanych z singla: Rallycross, Crossover, Rally, Hillclimb oraz Iceracing. Trasy zaprojektowane są pod kątem obsługi do 4 Graczy, ale gra maksymalnie obsługuje 16 osób (ścigamy się z ghostami, nie prawdziwymi furmi). Zabawa przednia pod warunkiem ze... Po pierwsze, bierzesz udział w zawodach XSN Sports - to jest bomba. Dwa, ścigasz się z kumplami wcześniej plenując zabawę (z uwagi na nikłe w tej chwili zainteresowanie RC2 na serwerach). [shi]

i-ERDYKT liczba graczy: 16

▲ turnieje XSN Sports	▼ mało ludzi
▲ grywalność	▼ trasy ograniczone do maks. 4 graczy

XBOX CONNECT

RAPORT Z MIESIĄCA

W co gramy w tym miesiącu? Oczywiście w **Heio2** - ilość serwerów wciąż nie spada poniżej setki. Debiutujący w poprzednim miesiącu **Ghost Recon 2** wciąż ma silną pozycję u Graczy i co wieczór można spotkać średnio 6-8 serwerów (w porównaniu z Halo/Halo2 wypada kiepsko, ale nadal w ścisłej czołówce gier na XBC). Natomiast ilość debiutujących w tym miesiącu gier na XBC nie rozpieściła miłośników rozgrywek sieciowych - tylko dwa nowe tytuły na zimowe (?) wieczory to zdecydowanie za mało. W dodatku są to gry o podobnej tematyce. Pierwszą nowością jest **Gun Griffon**, z którym miałem wielkie problemy. Jakie? Otóż nie znalazłem hosta do tej gry. Nie pojawił się żaden śmiałek, który chciałby sprawdzić tytuł Tecmo (Game Arts) w rozgrywce online. Sam często hostowałem i czekałem na jakąś zbłąkaną duszę, niestety nie udało mi się takowej znaleźć. Wydaje mi się, że jest to sprawka drugiej nowości w tym miesiącu, mianowicie **MechAssault 2** od Microsoftu. Zacznę od technicznych aspektów, czyli dostępności serwerów. Mesowka na miarę Halo to nie jest - serwerów jest mało, ale hostujący są na tyle rozsądni, że można nastawić się na długą rozgrywkę. Średnio każdego dnia pojawiało się do pięciu serwerów na XBC i do trzech na Xlinku (sprawdzałem głównie wieczorami, zaczynając od godziny 23). Mimo tak małej ilości nie miałem żadnego problemu aby dołączyć się do gry - zawsze były wolne miejsca.

A jak wygląda rozgrywka online w MechAssault 2? Bardzo ciekawie, ponieważ dostajemy dziewięć trybów multiplayer. Zaczynając od standardowych: Destruction (zwycięża osoba, która zdobędzie najwięcej fragów w określonym czasie), Team Destruction (podobnie jak Destruction, tylko walka przebiega pomiędzy drużynami), Last Man Standing (wygrywa ten mech, który przeżyje), Team Last Man Standing (rozgrywki drużynowe) oraz CTF. Dość ciekawym trybem jest Hot It. Na początku jeden z Graczy jest "tym czymś" i tylko za zgładzenie go można otrzymać punkty. „To coś" przechodzi następnie na zabijającego - i tak w kółko. Zdobywca największej liczby punktów w określonym czasie wygrywa potyczkę. Bardzo miły tryb, lecz bardzo rzadko spotykany na serwerach. Kolejną propozycją jest Check It – na mapie mamy pięć punktów strategicznych, które należy zdobyć i obronić. Drużyna która zdobędzie wszystkie punkty zwycięża. Snatch It jest bardzo podobny do Check It – na mapie jest pięć obiektów, które należy zanieść do oznaczonego miejsca w bazie. Oczywiście elementy, które posiada przeciwnik, należy wykraść z jego bazy. Komplet pięciu elementów w bazie oznacza zwycięstwo. Ostatni tryb (rozgrywany najczęściej) to Base War. Ekipa dzieli się na dwie drużyny, z których każda ma swoją bazę (o którą należy dbać i w razie potrzeby "odbudowywać") podczas gdy bazę przeciwnika należy... dobrze zgadujesz - pozbawić energii. Ci którzy stracą bazę najszybciej wrócą do domu na tarczy (moja sugestia dla wszystkich Greczy w Base War – latające jednostki to klucz do zwycięstwa).

MechAssault 2 posiada bardzo dobrze zoptymalizowany silnik graficzny – grając przy maksymalnej liczbie Graczy (12, hostowane na dość szybkim łączu), nie zauważyłem żadnych zwolnień animacji nawet podczas większych zadym. Posiadacze headsetów mogą bez wahania sięgnąć po MechAssault 2 – gra wspiera komunikację głosową podczas rozgrywki. Przekazywany głos jest dobrej jakości i nie można mieć w tej kwestii żadnych zastrzeżeń. Grę polecam nie tylko ze względu na moc engine'u, ale na samą rozgrywkę wieloosobową (single player dość szybko mi się znudził), które powinna choć na chwilę przyciągnąć każdego zwolennika strzelanin TPP. Nie dajcie się zwieść tytułowi - z nudnymi mechami, do których przywykliśmy, ta gra nie niewiele wspólnego. [JuveFen]

FINAL FANTASY XI ONLINE

Kolejne Final Fantasy? Tym razem inne niż wszystkie, z którymi mieliście do czynienia. Nadszedł bowiem czas, by podłączyć PS2 do Internetu.

Final Fantasy XI

Dwadzieścia lat temu siły Shadowlorda, jak i on sam, zostały pokonane dzięki sojuszowi Trzech Królestw. Dla świata Vana'diel nastał czas spokoju i odbudowy. Niestety. Zło tak naprawdę nie zostało pokonane i z czasem siły Beastmanów powiększyły się do niepokojących rozmiarów. Czy piękny Vana diel ponownie stanie w płomieniach? Od Ciebie i Twoich towarzyszy zależy jego los. Drogi Czytelniku, oto Final Fantasy XI.

Pewnie masz kolegę, który podobnie jak Ty gra namiętnie w kolejne odsłony Final Fantasy. Przyznaj się, czy nie mieliście kiedyś ochoty zaprosić go do siebie, by pochwalić się zdobytymi przedmiotami, postaciami i zaliczonymi questami? A może myśleliście jak byłoby wspaniale, gdyby gra dawała możliwość podpięcia drugiego pada w celu wspólnego stawiania czoła napotykanym trudnościom? Wasze marzenia się ziściły, bowiem Final Fantasy z numerkiem XI stanowi ogromny przełom w linii tytułów Square. Choć wciąż nie jest znana data europejskiej premiery gry (95% graczy z Europy gra na wersji PC, reszta - znaczy się posiadacze PS2 - postanowiła zaimportować grę z USA), przekonaj się już teraz, jak wielki jest świat Vana'diel i jakie możliwości systemowe wymyślili tym razem Kwadratowi. Poniżej przedstawiam niepełną fragment możliwości, która oferuje "jedenastka".

Sprzęt, opłaty

W wersji na PS2 proces instalacji jest uproszczony do minimum. A w zasadzie go nie ma, bowiem gra trafia w ręce klienta już zainstalowana na twardym dysku. Zestaw taki - HDD 40GB + FFXI - to wydatek rzędu 100 dolarów. Oczywiście w USA, bowiem jak na razie Sony nie spieszy się z premierą twardziela na terenie Europy. Do tego dochodzi niezbędny do rozgrywek sieciowych Network Adaptor, a i sama zabawa nie jest darmowa - miesięczny abonament to 13 dolarów bez jednego centa. Jeśli już Sony zdecyduje się na europejską premierę, w powyższych cenach najprawdopodobniej zmieni się tylko waluta (z dolara na euro). Póki co trzeba się zadowolić importem, co może być kłopotliwe nie tylko ze względu na koszta. Same opłata za grę jest pobierana z góry na początku każdego miesiąca. Niezbędna jest karta kredytowa (służy do podania swoich danych osobowych (zwykły proces rejestracji i weryfikacji danych - patrz „Kącik online"). Gra kusi darmowym miesiącem gry, a jest to akurat tyle, aby się dość silnie od tego tytułu uzależnić. Ponoć są twardziele, którym się to nie udało.

Kiedy mamy za sobą proces instalacji i wygodnie zasiądziemy, by rozkoszować się badaniem nowego świata, gra wrzuca nas na jeden z 32 serwerów, gdzie wspólnie z innymi Graczami będziemy eksplorować świat. Serwery są "multinarodowe" - nie ma ekskluzywnych np. tylko dla Japończyków czy Amerykanów (przy kreowaniu postaci mamy możliwość podania specjalnego hasła zwanego Worldpassem, która pozwala nam znaleźć się na tym samym serwerze, co znajomy). Na początku wybieramy jedną z pięciu dostępnych ras, w niektórych przypadkach płeć (Humę, Elvaan, Tarutaru), a w niektórych nią (Galkę, Mithrę), buźkę wraz z fryzurą, którąś z podstawowych profesji, miasto z jakiego wywodzi się nasza postać (miejsce startu) i tyle. Gramy.

Jestem z miasta...

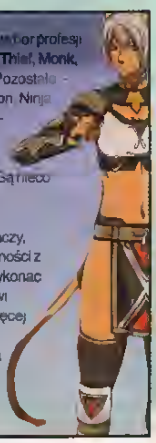
Federation of Windurst, Republic of Bastok, Kingdom of San d'Oria to nazwy, które na początku niewiele mówią. W każdym z tych miast możesz rozpocząć rozgrywkę, a w zależności od tego, jaką rasę wybrałeś (każde z nich jest domem-stolicą innej rasy), będziesz poznawał odpowiednią linię fabularną związaną ze zleceniami otrzymywanymi od miejscowych władz. Windurst to miasto oparte na szeroko pojętej magii, będące kolebką największych osobistości magicznych świata Vana'diel. Z kolei Bastok jest najbardziej przemysłowe za wszystkich trzech miast - znajdują się tu kuźnie, zakłady złotnicze i przeróżne warsztaty, gdzie liczy się siła ramienia Galka i otwarty na wszelkie koncepcje umysł Huma. To tutaj powstają wszelkie wynalazki wprowadzane później do masowego użytku. W centrum świata znajduje się Grand Duchy of Jeuno - stolica powstała wiele lat po wielkiej wojnie z Shadowlordem. Miejsce gdzie zbiegają się szlaki handlowe, główny port statków latających i baza wypadowa dla zaawansowanych Graczy.

Kiedy opuścimy gościnne mury naszego rodzimego miasta, musimy pamiętać, że im dalej od nich, tym większa szansa na niemiłe spotkania z agresywnie nastawioną istotą. Wiele miejsc jest niedostępnych dla początkującego Gracza, a te osiągalne potrafią niemiło zaskoczyć bezwzględnością zyjących tam stworzeń. Przed taką podróżą wypada zatem odpowiednio wyekwipować naszego bohatera, bo walka w samych kalesonach kończy się tragicznie. Sprzętu jest sporo - czy to w domu aukcyjnym, czy też w sklepach. Problemem jest jedynie notoryczny brak pieniędzy na zrealizowania wszystkich potrzeb. Zanim jednak się zdecydujemy, jak ulokować nasze oszczędności, zastanówmy się nad tym, czy grać samemu czy z innymi.

Solo czy też w drużynie?

Poziom trudności gry nie należy do najniższych. Można się nawet pokusić o stwierdzenie, że FFXI jest jedną z najbardziej wymagających gier tego typu. Zdecydowanie premiowana jest kooperacja z innymi Graczami. Kiedy chcemy awansować naszą postać na następny poziom, powinniśmy rozglądać się za odpowiednią drużyną. W skład każdej może wejść maksymalnie sześć osób. Dobry zespół powinien operować się na kilku fitarach: tank (osoba, która skupia na sobie uwagę stworka, dzięki czemu ten nie atakuje postaci słabych fizycznie. Warrior, Paladyn oraz Ninja) damage dealer (odpowiada za zadawanie

Cywilizowani mieszkańcy Vana'diel i ich zajęcia.



Na początku dostajemy do swojej dyspozycji [illegible] profesji. Wśród tych trafiają [illegible] Thief, Monk, Black Mage, Red Mage i White Mage. Pozostałe - Bard, Beastmaster, Dark Knight, Dragoon, Ninja, Paladin, Ranger, Samuraj i Summoner - pojawiają się do odblokowania jako osobne questy w momencie, gdy osiągniemy 30 poziom doświadczenia. Są nieco trudniejsze w obsłudze niż podstawowe.

Aby urozmaicić i odróżnić od siebie Graczy, możemy używać jednocześnie umiejętności z dwóch różnych profesji. Trzeba tylko wykonać odpowiedni quest, który nam to umożliwi. Plusów jest kilka: silniejsza postać i więcej umiejętności. Jedynym mankamentem jest fakt, że musimy się zdecydować na jakąś profesję wiodącą, podczas gdy druga będzie pełniła funkcję dodatkową.

Huma dobrze czuje się w dowolnej profesji, ale też w żadnej się znacząco nie wyróżnia. Z tego względu w każdej radzi sobie średnio, a najlepiej sprawdza się w roli Red Mage a Galka to najlepszy Warrior, Monk i Dragoon (smoczy rycerz). Małe Tarutaru to urodzeni magowie, znakomicie się czują w roli Black czy też White Mage, świetni Summonerzy, Bardowie (śpiewają ballady podnoszące statystyki bohaterom i obniżające je wrogom) i Beastmasterzy (poskramiacze zwierząt). Elvaan nie byłby sobą, gdyby nie mieli pod ręką łuku albo pięknej zbroi, dlatego jak ryby w wodzie czują się w roli Rangera, Paladina lub Samuraja. Kocice Mithra stawiają na gibkość – to najlepsze Ninja i doskonałe złodziejki (Thief).

■ Już mnie tyłek boli od siodła chocobo, ale nareszcie stolica w zasięgu wzroku

największych obrażeń, dzięki czemu walka nie trwa zbyt długo. Ranger, Monk, Dragoon), nuker (przeważnie Black Mage - bardzo duże obrażenia magiczne) oraz healer (zazwyczaj White Mage albo - w zgranych zaawansowanych grupach - Red Mage). Kiedy zbierze się podstawowy skład, szuka się dopełnień w postaci złodzieja czy barda.

Drużyna to podstawa przy zdobywaniu doświadczenia, ale istnieje możliwość łączenia się w większe grupy do szczególnie trudnych zadań. Wyobraźcie sobie, że pewnego dnia ktoś w mieście zbiera grupę 18 osób, aby stawić czoła dwom potężnym przeciwnikom nękającym pobliskie kopalnie. Zbieranie się w tak wielkie grupy to fantastyczna sprawa. Pod warunkiem, że trafia się na Graczy, którym zależy na wykonaniu danego zadania. Dodatkowo naprawdę rewelacyjnie to wygląda - widoczek sporej grupki osób biegnących lub jadących na chocobosach jest niepowtarzalny! Stwarza to niesamowity feeling, czuje się radość z faktu, że w Twoim otoczeniu są "żywi" towarzysze broni – ktoś na kim możesz polegać, jeśli podwinie Ci się noga podczas bitwy. Pewnego razu zdobywaliśmy doświadczenie w gronie znajomych dość blisko jednej z bram wyjazdowych ze stolicy, kiedy koło nas przejechała na chocobosach spora ekipa bardzo napakowanych postaci. Kilkanaście osób oddalonych od siebie na wyciągnięcie ręki, wszyscy ubrani w lśniące zbroje lub drogie szaty wspomagające zdolności magiczne. Cała nasza drużyna na ten czas zaprzestała

■ Tęcza z wody rzuconej przez wodnego wyjadacza kąpielisk

■ Lodowy podmuch Shivy powoduje, że aż ciarki przechodzą po plecach

nawet walki, którą w owym momencie toczyliśmy, żeby móc odprowadzić ich wzrokiem aż po horyzont. Ocknęliśmy się dopiero na krzyk White Mage'a, któremu się oberwało, ponieważ jedyną postacią, która nie przerwała walki był nasz przewnik, monstrualny potwór)

Odrobina przemocy nie jest zła... Szczególnie jeśli w słusznej sprawie.

Walka odbywa się w czasie rzeczywistym. Każda postać dysponuje szerokim wachlarzem umiejętności unikalnych dla danej profesji (niestety brakuje umiejętności czysto rasowych), które może użyć w walce. Mamy tu wskaźniki HP i MP, ale też coś co można porównać do Overdrive'a z FFX. Podczas gdy nasza postać zadaje ciosy i równocześnie same obrywa, pasek powoli zbliża się do granicy 100% i po przekroczeniu tej liczby rośnie aż do 300%. W chwili kiedy osiągnie 100%, możliwe jest użycie tak zwanego Weapon Special (WS), umiejętności wyuczonej poprzez używanie wyekwipowanej broni. Każdy WS charakteryzuje się innymi właściwościami, a co za tym idzie - mniej działa na każdego z wrogów. Tłumacząc obrazowo - nie ma sensu używanie ataków opartych na elemencie wody, kiedy walczymy z krabami, bowiem zadawane im obrażenia są minimalne. Jeśli do tego dodamy odpowiednie zgranie drużyny (Gracze wiedzą w jakiej kolejności i jakich WS używać), otrzymujemy w efekcie dodatkowy element – Skillchain, czyli combo ataków specjalnych kilku członków drużyny. Gra staje się ciekawsza, kiedy próbuje się łączyć WS z umiejętnościami z profesji. Na przykład złodziej dzięki umiejętności Sneak Attack może zadać krytyczne obrażenia, jeśli zaatakuje zza pleców ofiary. Jeśli dodamy do tego zróżnicowane w doborze sub-jobów, powstaje gigantyczny zbiór możliwości!

Nie pytaj co miasto może zrobić dla Ciebie, spytaj co Ty możesz zrobić dla miasta!

Kiedy wrócimy do miasta z plecakiem pełnym dóbr, warto zainteresować się tym, co trapi mieszkańców lub pomóc państwu w misjach dyplomatycznych. Nie jesteś w końcu jednym ze zwykłych zabijaków, nadszedł czas, aby ludzie zaczęli zauważać Twoje czyny. Oczywiście na reputację trzeba sobie zapracować - to że zaniesiesz komuś jakąś paczkę, jeszcze niewiele znaczy, ale kiedy wykonasz kilka innych zadań postacie zaczną się z Tobą liczyć i zdobędziesz ich zaufanie, co zaowocuje zleceniem trudniejszych questów. Tych jest mnóstwo. A to trzeba będzie zdobyć specjalną pochodnię, aby wypędzić złego ducha z przeklętej osoby, odbić w specjalnej plastelinie zapiski wyryte na monolicie ukrytym w jaskini przez pradawnego poszukiwacza, czy też odnaleźć kryształ, który pojawia się tylko podczas piaskowej burzy. Są i misje dyplomatyczne, na których opiera się główny trzon fabularny gry. Nawiązują one swoją treścią do mających miejsce w przeszłości wydarzeń, które nadal nie zostały w pełni wyjaśnione (np. w Bastok narastają napięcia między Hume a Galka po odejściu Galkańskiego Mentora zwanego Telekeeperem, nikt nie jest w stanie załagodzić wzajemnej niechęci obu ras, a wszystko ma podłoże w niejasnej śmierci szanowanego Galki - Roagnmma). Zaliczanie misji i questów ma wymierny efekt w postaci zwiększonej liczby przedmiotów dostępnych w sklepach, niższych cenach dla osób powszechnie znanych, czy też możliwości zakupu specjalnych przedmiotów dostępnych tylko dla ludzi specjalnej rangi. Pojawiają się też nowe środki transportu, takie jak choćby statek powietrzny kursujący między trzema wielkimi miastami a stolicą znanego świata – Jeuno.

■ Demon podziwiający krajobraz? Bardziej do przełknięcia niż śpiewające ryby

■ Dlaczego chcemy go ukatrupić? Smakuje jak kurczak!

■ Noc ma też swój urok, ale on nie zacznie wyć do księżyca, gwarantuję

Zostań rzeźbiarzem lub złotnikiem...

Czasem przychodzi chwila, gdy chcemy odpocząć od zgiełku bitew, problemów mieszkańców i wykonywania obowiązków dla kraju. Miecz zostaje zastąpiony przez wędkę, narzędzia stolarskie czy też garnki. Od tej chwili poświęcamy się spokojnej stronie Vana'diel, np. samodzielnemu wytwarzaniu przedmiotów w celu ich sprzedaży, bądź też na własny użytek. Z wyborem dyscypliny, w której będziemy się szkolić nie ma większego problemu, każdy znajdzie coś dla siebie: od gotowania, łowienia ryb, rzeźbienia, aż po garbowanie skór, złotnictwo czy stolarkę. Im więcej rzeczy wykonasz w danej profesji i im trudniejsze przedmioty udaje Ci się wytworzyć, tym więcej doświadczenia zyskuje Twoja postać i częściej udaje się jej stworzyć wyjątkowo precyzyjne wersje danych rzeczy. Tutaj właśnie leży sekret craftów - wyjątkowe przedmioty. Podczas gdy surowce do wyrobu np. kolczyka kosztują 30 000 gil (tradycyjna finałowa waluta), Ty sprzedajesz go potem na aukcji za 40 000 gil. Mało, bo jeśli uda ci się wykonać jakąś wyjątkową wersję tego kolczyka (o wyśrubowanych dodatnich statystykach), to znajdą się i tacy, którzy zapłacą 300 000 gil, w dodatku z pocałowaniem ręki. Kto wie, może z czasem staniesz się crafterem powszechnie znanym i szanowanym? Musisz jednak wiedzieć, że tylko nieliczni docierają na szczyt dorabiając się fortuny.

Wszystkim rządzi pieniądz.

Na pochwałę zasługuje w miarę stabilne ekonomia panująca w świecie gry. A wszystko to głównie dzięki podstawowym przedmiotom, która zdobywa się każdego dnia. Wyobraźcie sobie, że macie w rękach siekierę i radośnie biegacie ulicami Windurst mordując małe Tarutaru z obłędem w oczach i pianą na... Przepraszam, zagalopowałem się. Wyobraźcie sobie, że macie w rękach siekierę i poświęcacie się pracy drwala w pobliskim lesie, chodząc od pnia do pnia i starając się co nieco urąbać. Przypuśćmy, że udało się Wam wyciąć pień bardzo rzadkiego drzewa, z którym natychmiast pędzicie do miasta, aby zorientować się w jego cenie. Okazuje się, że macie jedyny znajdujący się obecnie na świecie „egzemplarz"! Można przypuszczać, że będziesz chciał wystawić pieniek na aukcji za niemałą sumkę, spodziewając się (całkiem słusznie), że masz wszelkie prawo do dyktowania cen. Taka filozofia ma jednak drugie dno. Bo jeśli niedługo później będziesz chciał zakupić jakiś mebelek, możesz się zdziwić, gdy jego cena będzie bardzo wysoka. Dlaczego? To proste - stolarz, który kupił tak drogi pień, też chce zarobić, więc musi swoje produkty sprzedać odpowiednio drożej. I ceny rosną. Tak jest w każdej dziedzinie i muszę Wam powiedzieć, że świadomość tak funkcjonującego systemu jest bardzo tajna. Czujesz w końcu, że coś w tym świecie zależy od Ciebie, od każdej, nawet tej wydawałoby się mało znaczącej decyzji.

Eeee, aaaa, hmmm? Co Twoja chcieć?

Porozumiewać się z innymi Graczami możemy na kilka różnych sposobów, dzięki czemu nie istnieje problem przekrzykiwania się w środku miasta, kiedy mamy ochotę porozmawiać z kimś prywatnie. Jeśli chcemy, aby słyszał nas tylko wybrany Gracz, to rozmawiamy z nim na kanale Tell. Kiedy mamy coś do przekazania większej grupie osób, na przykład strategię dotyczącą najbliższej walki, odzywamy się na kanale Party. Poza tym istnieją jeszcze trzy inne możliwości: Say, Linkshell i Shout. W pierwszym przypadku słyszą Cię Gracze przebywający w określonej odległości, w Shout'owych słowa docierają do każdej osoby przebywającej w danej krainie, natomiast Linkshell to rozmowa gildiowa - czytają Cię wszyscy, którzy mają wyekwipowaną specjalną perełkę łączącą ludzi w grupy. Służy ona do rozmawiania na wspólne tematy, szybkiego i sprawnego organizowania się na jakiś wypad czy też połączenia rodaków pod jednym sztandarem.

Final Fantasy skupiło na kilkudziesięciu istniejących obecnie serwerach Graczy z całego świata, bez podziałów narodowościowych, dzięki czemu podczas eksploracji krain spotkasz osoby mówiące różnymi językami. Obowiązujący jest angielski, ale w porozumiewaniu się z Japończykami (u nich z najpopularniejszym językiem na naszej planecie jest naprawdę ciężko) pomaga znajdujący się w grze autotranslator. Dzięki niemu wiele słów-kluczy po naciśnięciu odpowiedniego przycisku zmienia się w japońskie „krzaki", choć reszta świata nadal może je czytać po angielsku. Pomysł dobry, szkoda tylko że zasób terminów jest bardzo

Pla

■ To dwojka najwyraźniej nie przypadła sobie do gustu. Fight!

■ Chwila zadumy nad grobem poległego bohatera

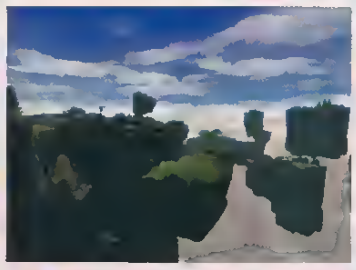
ograniczony, więc często wychodzą śmieszne sekwencje. Przykładowo „Raise" „Can I have it" „Please listen" („Wakrzeszenie" „Czy mogę dostać" „Proszę wysłuchaj") Momentami naprawdę można się ubawić.

Wrogie istoty czyli w czym nam przyjdzie zanurzyć oręż...

Część adwersarzy to stworzenia inteligentne, zazwyczaj rezydujące gdzieś w swojej fortecy i co jakiś czas zapuszczające swe czujki w podlize cywilizowanych siedzib. Takie podejście prezentują choćby gobliny, które panoszą się niemal wszędzie a co gorsza, nie wahają się zastakować w każdej chwili. Nie przajmują się tym, że odpoczywasz po trudnej walce. Co więcej jeśli zaskoczy Cię jeden taki patałach, a inny zauważy bojkę, to szybko przyłączy się do walki, przeważnie strzelając z daleka z kuszy czy też asekurując kumpla czarami. Goblny Yagudo (ptakoludzie). Quadavy (wojownicze żółwie, niezbyt ninja). Kindred (demony), Antica (mrówkopodobne) czy Tonberry (to te małe z nożami i latarkami - każdy zna je z poprzednich finali) - wszystkie te kreatury niejednokrotnie uprzykrzają życie, stanowiąc zmorę Graczy zarówno początkujących, jak zaawansowanych.

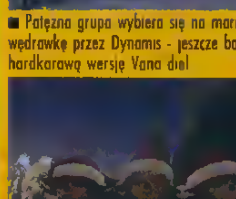
Każde z ras ma swoją fortecę - miejsce gdzie się osiedliła - i wiele zadań jest rozgrywanych właśnie w tych lokacjach. Na szczęście Square nie wrzuciło stworków w losowo wybrane miejsca, tylko w bardzo przemyślany sposób, wielokrotnie dorabiając do danej rasy i jej fortecy odpowiednią historię. Na przykład Quicksand Caves, wielka sieć korytarzy i dawna kryjówka Gelka są miejscem zamieszkania Antica - odnosi się wrażenie, jakby te istoty zrobiły gigantyczny labirynt pod całą pustynią! Z kolei Castle Oztroya to miejsce gdzie żyją Yagudo. Lokacje pełne wysokich i przestronnych pomieszczeń ze stojącymi w wielu miejscach posążkami przypominającymi rzeźby Inków oraz okrągłymi otworami umieszczonymi gdzieś wysoko, jakby dziurami mieszkalnymi tych istot.

Na tym nie koniec. Można spotkać bardzo zróżnicowaną faunę, nie brakuje stworzeń znanych z literatury fantastycznej: demonów, gigantów, golemów. Jest też trochę maszyneri (zostawionej przez jakąś pradawną rasę), cała gama undeadów - od szkieletów aż po duchy. Do tego pewne warunki pogodowe mogą wywołać



■ Potężna grupa wybiera się na mordęrczą wędrówkę przez Dynamis - jeszcze bardziej hardkorową wersję Vana'diel

odpowiedniego elementala, który potem włóczy się po łąkach i lasach szukając jakiegoś maga, aby mu nakłaść "po misce" (stworzenia te są uczulone na czary). Rodzajów przeciwników jest blisko osiemdziesiąt, więc nie można narzekać na monotonię, choć muszę zaznaczyć, że doświadczamy tego dopiero w późniejszej fazie zabawy. Po pewnym czasie można się zorientować, że inteligentne rasy, podobnie jak Gracze, dysponują różnymi profesjami i nie ustępują im jeśli chodzi o wyposażenie. Zdradzę Wam, że przy pierwszym kontakcie z leśnym drzewcem zapewne popuścicie z wrażenie. To samo może się stać gdy spotkacie smoka mantykorę czy też zubra na sterydach (gdy szarżuje w Twoim kierunku wibracje na padzie dają o sobie znać).



■ Czyż nie wyglądają słodka na święta?

Co dla oka, co dla ucha?

Począwszy od intra prezentującego klęskę cywilizowanych sił w walce z hordami Beastmanów, gra urzeka grafiką. Nie jest to co prawda jakiś strasznie mocny engine z mnóstwem efektów i ultrapłynnym frameratem ale trudno nie podziwiać kunsztu, z jakim wykreowano cały ten wielgachny świat. Ot, chociażby same postaci - w zależności od rasy czy płci zachowują się i oczywiście wyglądają zgoła inaczej. Kobietki, czy to ludzkie czy elfie, przechadzają się niczym modelki po wybiegu. Mithry leniwie się przeciągają i imitują gibkość kocic, Taruteru pociesznie biegają. Galka prezentują swoje muskuły. W mieście naprawdę można nacieszyć wzrok. Cały czas coś się dzieje, ktoś coś robi, gdzieś idzie... W końcu nadchodzi zmierzch i można zobaczyć, jak zapalają się lampy uliczne. Drobnostka, a jak ładnie wygląda. Piszę te słowa mając cały czas odpaloną grę. Podchodzę właśnie do bramy i oprócz rozmowy ze strażnikami wdaję się w dyskusję z właścicielką bazaru, starając się wytargować niższą cenę za szaszłyk. Kręcę się przez noc po mieście i zanim opuszczam jego bramy nadchodzi ranek - przez wzgórze przedzierają się pierwsze promienie słońca raząc mnie w oczy. Efekt jest fenomenalny. Trzeba również wiedzieć, że w grze pogoda zmienia się na poszczególnych obszarach. Na bagnie może Cię zaskoczyć burza lub rzęsisty deszcz, zaś zamiec śnieżna w rejonach górskich to chleb powszedni (prawie nie widać, gdzie się brnie w śniegu - przydaje się wcześniej zdobyta mapa). Zróżnicowanie terenów jest przeogromne i gdy już wydaje się, że wszystko widzieliśmy, odkrywamy nowy obszar i szczęka po raz kolejny opada nam do ziemi. Takie wrażenie miałem nie raz, gdy widziałem zachody słońca przy burzowym niebie, kolorową tęczę koło wodospadu rozpylającego drobinki wody w powietrzu, błękitno-fioletowe kryształy zatopione w krystalicznie czystej wodzie i odbijające refleksy świetlne w zależności od kąta, pod jakim spoglądałem.

Brakuje słów, by opisać efekty towarzyszące walkom. Zapewniam, że to co widzieliście w poprzednich częściach Final Fantasy nie jest szczytem możliwości grafikow ze Square. Nie można nie wspomnieć o sposobie animacji postaci Gracza. Jest niesamowicie realistyczne - kiedy postać biegnie widać dokładnie jak ruszają się niektóre części zbroi, szaty czy włosy. Podmuch wiatru lub wyładowanie mocy mają wpływ na ubiór czy fryzurę (kobitkom podwiewa sukienki do góry hehe). Mruganie oczami, uśmiechanie się i reszta grymasów składających się na mimikę twarzy zasługują na uznanie. Gestów jest ponad 40 - od prostych mechnięć i ukłonów aż do stukania kogoś palcem, pokazywania kierunku czy bicia brawo. Oczywiście każda rasa i płeć mają swoje własne animacje, co daje gigantyczną liczbę emotek! Gdy spotykamy znajomego Gracza wypada do niego pomachać albo przynajmniej się ukłonić (zwyczaj przyjęty od Japończyków, którzy grę mieli rok wcześniej niż Amerykanie).

Naszych zmaganiom towarzyszy przygrywająca w tle muzyka. Miłośnicy chocobo usłyszą swój ulubiony utwór w nowej aranżacji, kilka zróżnicowanych motywów podczas walk potęguje napięcie towarzyszące potyczce, a sielankowe kawałki podczas podróży łódką, tratwą czy promem doskonale oddają nastrój "relaksacji" połączonej z leniwym wdychaniem morskiego powietrza. Na pochwałę zasługują nie tylko same melodie - od strony dźwiękowej FFXI również pozytywnie zaskakuje. Wyobraźcie sobie regularne brzęczenie elementów zbroi podczas biegu, któremu towarzyszy tupot butów na twardym podłożu albo chlupot podczas pokonywania rozmokłego terenu. Co powiecie na charakterystyczny brzęk miecza wyciąganego z pochwy albo mnóstwo różnorakich odgłosów charakterystycznych dla każdej z ras - od głębokiego warkotu galkańskiego wojownika aż do niskich, gardłowych krzyków zwinnej Mithry? Każdemu czarowi towarzyszy inny dźwięk, uderzenia broni w różny metenał (zbroja, gołe ciało, kamień, skóra) również generują inną odgłosy, i to w zależności od oręża. Czego jednak należało oczekiwać, skoro nad sztabem dźwiękowców królował sam mistrz Uematsu?

Support dla Graczy czyli jak to się dzieje, że gra się nie nudzi.

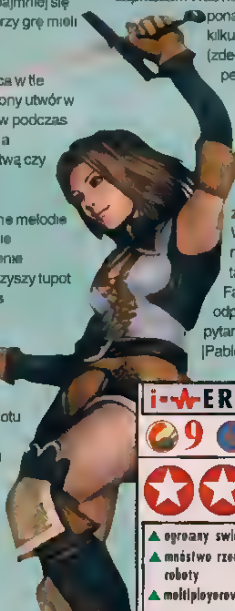
Kilka razy do roku organizowana są specjalne imprezy, na których Gracze spotykają się, aby się zabawić i pogadać w większym gronie. Podczas ostatniej Wielkanocy zadaniem dla wszystkich było znalezienie specjalnych jajek z literami, z których należało skompletować swoje imię. Wykonanie questu owocowało otrzymaniem unikalnych przedmiotów, których nie można uzyskać w żaden inny sposób. Imprezy pokroju Haloween czy Summerfest to kolejna z najfajniejszych momentów w grze i wspominam je po dziś dzień. Takim wydarzeniom towarzyszą zazwyczaj fajerwerki, specjalny temat muzyczny w tle i nowe, dostępne przez krótki okres czasu atrakcje (np. łowienie złotych rybek przez specjalne sitka czy wyjątkowe trudne wyprawy po łupy). Czas ten to doskonały odpoczynek od "zwykłej" zabawy, jaka towarzyszy nam w Vana'diel, sposób na zawieranie nowych znajomości, czy też po prostu moment odprężenia i robienia innym dowcipów.

Square Enix dba o to, żeby świat FFXI wciąż zaskakiwał. Z tego względu regularnie co dwa miesiące mają miejsce tak zwane updata'y serwerów. Oprócz irytacji Graczy („bo my chcemy grać!") niesie to ze sobą wymierne korzyści w postaci nowych umiejętności, przedmiotów, questów, syntez i postaci w miastach. Niekiedy odblokowują się też nowe obszary do eksploracji, a czasem zmieniana jest część istniejących umiejętności. Firma czuwa nad grą, cały czas biorąc sobie do serca uwagi Graczy z całego świata i reagując na ich sugestie w kolejnych update'ach. Raz do roku wydawany jest osobny dodatek do FF, który pokazuje nowa zagrożenia w Vana'diel, nowe wątki fabularne, a w dodatku zawiera w sobie dużo więcej ulepszeń niż standardowy regularny update. Dotychczas wydano dwie nakładki: Rise of the Zilart oraz Chains of Promathia. Zilart jest ukłonem w stronę zaawansowanych Graczy natomiast Promathia pokazuje zupełnie nową stronę rozgrywki (obszary ograniczone odgórnie levelowo, jeśli masz silniejszą postać, to nie czas eksploracji poziom zostaje zanizony). Poza tymi ulepszeniami udało się dokonać rzeczy bardzo trudnej - Kwadratowi połączyli ze sobą dwa światy, PS2 i PC, dzięki czemu posiadacze obu tych platform mogą grać ze sobą bez żadnych problemów (wcześniej dokonała tego Sega z Phantasy Star Online). Dodatkowo udało się uniknąć jakiś większych lagów, co jak na taki kombajn, jest bardzo zadawalające.

Polisz Komjunity

Nie ukrywam, że gra wciąga. Strasznie wciąga. Ja gram już od ponad pół roku a jeszcze wszystego nie widziałam. W przyszłości zapraszam Was na serwer Ramuh, gdzie gra ponad 4 tys. osób, w tym kilkudziesięciu Polaków (zdecydowana większość to pecetowcy). Mogą oni porozumiewać się ze sobą bo każdy jest członkiem (lub członkinią) Crazy Chocobos - oficjalnego polskiego Linkshella na serwerze Ramuh. Poznacie nas po zielonej kropie przy imieniu. Więcej informacji znajdziecie na http://mmorpg.pl/. Jest tam również forum Final Fantasy XI, na którym odpowiemy na każde z Waszych pytań dotyczące gry.

[Pablo- Rhaegal]



i-werdykt

liczba graczy: 1+	
9	8
	SQUARE ENIX (MMO) RPG

★★★★★

▲ ogromny świat ▲ mnóstwo rzeczy do roboty ▲ multiplayerowe FF!	▼ trudno rozgrywka (przeciętny Gracz może się zniechęcić bez odpowiedniej pomocy innych Graczy)

hardkor

Jeśli uważasz, że napisałeś ciekawy felieton, podeślij go nam koniecznie [sciera@psxextreme.pl].

szara strefa

szarastrefa@psxextreme.pl

txt: Yohko&Teruo

Święta się skończyły. Nowy Rok w końcu nadszedł i co? Różnica niewielka: za to kupa pieniędzy poszła sobie w siną dal... Na rynku konsolowym nic się nie zmieniło - piraci łamią zabezpieczenia, producenci konsol wymyślają nowe - a rynek sam się napędza! Przeczytajcie sami, co wymyśliliśmy tym razem.

Gran Turismo 4 poprawione...

GT4 to znakomita gra, prawda? Ale mogłaby być jeszcze lepsza! Jak zapewne wiecie, tytuł ten nie zawiera prawdziwej opcji online, tylko multiplayer w sieci LAN, mimo wcześniejszych szumnych zapowiedzi Sony. Dlaczego? Pewnie Sony chce teraz zarobić na kolejnej odsłonie gry - GT Online... Okazuje się jednak, że to czego nie zrobiło Sony, zrobiły przyjazne pomysłowe dusze. Wykorzystano rewelacyjny program XLink Kai. Evolution VII, który "oszukuje" konsolę - wmawia jej, że inni Gracze podłączeni są przez sieć lokalną, nawet jeśli tak naprawdę znajdują się w zupełnie innej części świata. Przeprowadzano już długie wyścigi (na 4 konsole) i nie było większych lagów. Wygląda na to, że kod sieciowy gry w części online jest całkiem odporny na opóźnienia, dzięki czemu nadaje się do użytku w rozleglejszej sieci - może to właśnie ten kod, którego chcieli potem użyć w prawdziwej opcji online? Tego się zapewne nie dowiemy... W tym momencie dla wersji japońskiej wszystko działa pięknie, możemy mieć tylko nadzieję, że Sony nie "naprawi" wersji amerykańskiej i europejskiej.

Nieoficjalny sterownik do EyeToya

W końcu wydano pierwszy sterownik "domowej roboty" do EyeToya! Dzięki niemu Wasze programy zyskają możliwość obsługi kamerki. Oparty jest na licencji GNU, więc każdy z Was może pomóc w wyeliminowaniu ewentualnych błędów. Dla zainteresowanych współpracą na wszelki wypadek podajemy adres ich CVS-a: http://cvs.ps2dev.org/ps2cam/

Pełne automatyzacja!

Jeśli ktoś ma jeszcze problemy ze stworzeniem sobie płytki z exploitem, teraz może zdać się na programik HDA Exploit Compiler. Wystarczy wsadzić do komputera płytkę z PS1, a program sam ściągnie z niej ELF ID, po czym stworzy potrzebny obraz HDAdvance'a, patchując przy okazji title.db wyciągniętym wcześniej ELF ID. Użytkownik dostaje gotowy obraz dysku, który już tylko musi nagrać w swoim ulubionym programie. Ustrojstwo jest prawie zupełnie idiotoodporne, jednak nie pozbawione wad, więc twórca na wszelki wypadek dodał pliki źródłowe (pewnie licząc na to, że ktoś naprawi błędy za niego).

Kolejne wersje SDK dla PS2

Pixel wydał kolejną wersję nieoficjalnego zestawu developerskiego dla PS2, PS2SDK. Zmiany w nowym pakiecie twórcy podsumowują jednym zdaniem: "większe kompatybilność", na którą składa się większa stabilność, niezawodność i łatwość w przenoszeniu oprogramowania między różnymi platformami". W ramach noworocznej niespodzianki Pixel dorzucił również PS2Lua - swego rodzaju plugin do PS2SDK, umożliwiający programowanie w bardzo popularnym skryptowym języku LUA (chętnie używanym w środowiskach o ograniczonych zasobach systemowych). W najbliższych planach grupy są również poprawione wersje ps2link'a oraz gsKit, biblioteki języka C dla układu graficznego PS2. Nowy rok zapowiada się baaaardzo obiecująco!

Kolejne cacko na GC!

Action Replay SD Loader, w skrócie SDLOAD, to narzędzie, dzięki któremu na nieprzerobionej konsoli GC odpalicie dowolny program w ciągu 10-15 sekund od jej włączenia. Wykorzystuje on kod Action Replaya, zmuszając GC do uruchomienia bootloadera i załadowania specjalnego menu z karty SD. W menu macie do wyboru następujące opcje: ładowanie pliku DOL z karty SD, ładowanie pliku DOL z komputera poprzez sieć, przeładowanie programu lub wyjście do menu i kilka innych. Zaletą Loadera jest to, że działa na nieprzerobionej konsoli i pasuje do dowolnej wersji

Action Replaya. Programy zapisywane są na karcie pamięci AR (mieści się ich tam do 29 sztuk) - wystarczy potem wybrać „Start Game" by je uruchomić. Oprócz AR potrzebujecie jeszcze rzecz jasna, karty SD, i przejściówki do niej (którą można nabyć na nieocenionym Lik-Sangu lub wykonać samodzielnie według wskazówek autora programu).

Ciekawostka z eBaya!

Jeśli do tej pory nie braliście pod uwagę eBaya jako źródła Waszego sprzętu, poważnie się nad tym zastanówcie. Na jednej z aukcji można było kupić na przykład wczesną developerską wersję GameCube'a - Dolphin - ze slotem na cartridge, za to bez czytnika płytek! Cartridge zawiera twardy dysk (SCSI), który ma "sloty" dla 1-3 gier. Taki GameCube to bardzo rzadki, drogi sprzęt i nie zobaczycie czegoś takiego zbyt często - okazał się jednak zbyt kosztowny w porównaniu z developerskimi konsolami czytającymi nagrywane płytki. Takich perełek jest na eBayu więcej, więc lepiej miejcie oczy szeroko otwarte!

Kolejny system dla Xboxa?

Dyne:bolic GNU/Linux to płytka zawierająca cały system operacyjny dla Xboxa, działający bez konieczności instalowania lub zmiany czegokolwiek na twardym dysku. Sam rozpoznaje składniki systemu (dźwięk, video, firewire i USB) i oferuje mnóstwo darmowych aplikacji do tworzenia multimediów, manipulowanie dźwiękiem i obrazem, syntezowania dźwięków, modelowania 3D, fotografii, P2P, przeglądanie stron internetowych i wysyłania emaili, DTP, przetwarzania tekstów, wypalanie płytek i wielu wielu innych, bardzo poważnych rzeczy. Dane można zapisywać na zewnętrznym napędzie USB, można je również zekodować dla większego bezpieczeństwa. Czyżby kolejna próba przerobienia Xboxa na peceta? Tym razem nawet im się udało...

I to by było na tyle. Niedługo studenci będą mieli sesję... A tak przy okazji studentów - Uniwersytet Santiago oferuje studia na kierunku "Niezrozumiały fenomen kosmosu", specjalność: UFO. Praca magisterska o temacie "Porwania przez Obcych", wyobrażacie to sobie? A my się już żegnamy, pozdrawiając wszystkich wiernych miłośników Szarej Strefy! □

(c) Yohko & Teruo. All Rights Reserved ;)

.hacking

poradnik kodera amatora

W trosce o .hacking zaspamowaliście moją skrzynkę pełnymi obaw mailami, dementuję jednak wszelkie pogłoski - dział nie został "zdjęty z anteny" lecz zwyczajnie nie udało się go wcisnąć do pełnego recenzji styczniowego numeru. Mając na uwadze ilość materiałów, jakimi tym razem przychodzi mi się z Wami podzielić, przechodzę czym prędzej do konkretów.

GunGriffon: Allied Strike - 60 zamiast 30 fps'ów?!

Potrzebne:
1. Xbox połączony z PC (FTP)
2. Oryginalna wersja gry uruchamiana z dysku konsoli.

Zaczynamy od jeszcze ciepłutkiego GunGriffona. Gra jest dość specyficzną pozycją, nastawioną na rozgrywkę online. W tego typu tytułach oprawa schodzi na dalszy plan, znacznie ważniejszy jest charakter samej rozgrywki oraz płynna animacja. W tej ostatniej kwestii GunGriffon nieco zawodzi, oferując średni framerate na poziomie 30 fps'ów. Możemy temu zaradzić edytując plik „xboxautoexec.cfg" znajdujący się w głównym katalogu gry. Pierwszą zmianą, jakiej dokonujemy, jest aktywacja licznika fps'ów, który na bieżąco podaje aktualną ilość klatek na sekundę (wpis "FPS""0" zamieniamy na "FPS""1"). Kolejnym krokiem jest zmiana maksymalnej ilości klatek na sekundę z domyślnych 30 na pożądane 60 ("MaxFPS" "30.0000" zamieniamy na "MaxFPS" "60.0000"). Te działania przyniosą wspomniany efekt, lecz podczas rozgrywki animacja będzie często zwalniała do poziomu 30-35 fps'ów. By temu zaradzić musimy pozbyć się części efektów oraz obniżyć nieznacznie jakość wyświetlanych tekstur. Dokonujemy więc poniższych modyfikacji, zamieniając wpisy w kolejnych liniach tego samego pliku:

"VSync" "1" -> "VSync" "0"
"FogEnable" "1" -> "FogEnable" "0"
"ModelShadow_Proj_Enable" "1" -> "ModelShadow_Proj_Enable" "0"
"DetailTextureScale""1.0" -> "DetailTextureScale""0.X" (za X podstawiamy liczbę z zakresu 1-9, dowolnie zmieniając w ten sposób jakość tekstur)

Po tych zabiegach możemy się cieszyć ultrapłynną animacją na poziomie 50-60 fps'ów. Oczywiście zwolnienia, ze względu na brak optymalizacji samego silnika, będą się zdarzały, jednak rzadziej niż pomiędzy grą w 30 a 60 fps'ach jest naprawdę ogromna.

Ghost Recon 2 - popularna mody na xboxie?

Potrzebne:
1. Xbox połączony z PC (FTP)
2. Oryginalna wersja gry uruchamiana z dysku konsoli
3. Dostęp do Internetu

Czy to możliwe, by xboxowa wersja Ghost Recon 2 była wspierana przez amatorskie mody i dodatki? Tak, bowiem autorzy zostawili otwartą furtkę wszystkim koderom-amatorom oraz twórcom najróżniejszych modów, czyli popularnych modyfikacji zmieniających charakter samej rozgrywki bądź dodających nowe misje, opcje i tryby zabawy. Aktualnie trwają intensywne prace nad modami do xboxowego Ghost Recon 2 (jedne modyfikują multiplayerowe mapy i tryby zabawy, inne zwiększają realizm rozgrywki bądź zmieniają sposób funkcjonowania broni), a na przykładzie jednego z już ukończonych dowiecie się, jak owe modyfikacje uruchomić. Na początku musimy oczywiście jakąś zdobyć - jedną z aktualnie dostępnych jest Vikings Mod (nazwa pochodzi od nicka autora) a znaleźć można ją pod adresem http://www.aktivportal.com/viking/gr2xbox_mod1.rar (zajmuje zaledwie 234KB). Kolejnym krokiem jest stworzenie w głównym folderze gry dodatkowego katalogu o nazwie „mods" - to do niego kopiować należy wszystkie modyfikacje. Następnie tworzymy plik tekstowy o nazwie „modsset.txt" (również w głównym folderze z grą), w którym podawać będziemy ścieżki do folderów z modyfikacjami (do omawianej modyfikacji niezbędny plik został już dołączony, wystarczy więc skopiować go do głównego katalogu gry). Do folderu „mods" przesyłamy - wypakowany wcześniej ze ściągniętego archiwum - katalog „viking", który zawiera wszystkie niezbędne foldery i pliki. I to właściwie wszystko - modyfikacje zostaną odnalezione oraz w odpowiednich trybach uaktywnione. Co daje nam ten konkretny mod? Pięć nowych multiplayerowych misji (trzy w trybie Co-op, dwie w trybie Squad), dziewięć nowych broni (wśród nich Winchester M70 i PGM Hecate II - ciężki karabin snajperski wykorzystujący amunicję do Browninga M2) oraz modyfikacje sześciu już w grze obecnych.

Jeśli jesteście zainteresowani opisami amatorskich modów i dodatków, nie widzę przeszkód, by temat ów na łamach tej rubryki rozwinąć. Jednymi z najciekawszych modów, jakie ujrzały światło dzienne, są niezwykle liczne i rozbudowane dodatki do Morrowinda, a ostatnio także do Fable oraz PES4 (m.in. uaktualnione składy, poprawione logo, flagi oraz stroje piłkarzy) - czekam na odzew (sentinel@psxextreme.pl). □ [sentinel]

Oklam Maniaka

Noworoczne porządki

Piękną mamy jesień tej zimy... Gdyby nie to, że ulica czarne, a śniegu jak na lekarstwo, można by powiedzieć, że branża po gonitwie na koniec roku zapada powoli w sen zimowy - tym razem jednak bezpieczniej nazwać to drzemką. Wydawcy wypstrykali się z największych hitów, a konsumenci entuzjastycznie przyjęli dwie nowe klaszonsolki.

Zgodnie z przewidywaniami, na styczniowych targach CES zabrakło info o następcy Xboxa, a Microsoft zostawiło sobie zapewne przyjemność ogłoszenia tego newsa na majowe E3. Wyszedł jednak na jaw pewien patent (dosłownie), na jaki firma otrzymała prawa od Urzędu Patentowego USA 30 grudnia. Gdy wgłębimy się w jego zawiłości technologiczne, oczywiste jest, że znajdzie zastosowanie w ich następnej konsoli, chociaż nie ujawnia jednocześnie żadnych konkretnych danych odnośnie specyfikacji Xboxa 2. Z grubsza rzecz biorąc, chodzi o wielokrotnie opisywaną przez różne źródła zastosowanie kilkurdzeniowej struktury wewnątrz konsoli - kilku współpracujących ze sobą procesorów. Patent opisuje system, w którym pierwszy (główny) CPU odpowiedzialny jest za normalne zadania w grze, podczas gdy inne zajmują się geometrią proceduralną i detalami środowiska. Technologia ta uwolniłaby developerów od straszliwego ciężaru, jaki stanowić będzie w next-genowych produkcjach tworzenie środków wizualnego przekazu, czyli całego zbalansowanego otoczenia, wypasionych lokacji, środowisk itp. Ciekawe co w tym temacie czyhuje Sony, skoro Bill ma już jeden patent w łapie.

Nie milknie tymczasem rozgłos wokół ostatniego killera dla ich konsoli - Halo 2. Milion Graczy szaleje w Sieci, beztrosko wyrzynając swych kumpli na Xbox Live, podczas gdy szczególnie obdarzeni przez naturę w czara zwoje próbują ugryźć temat z innej strony. Niejaki Sam Radekovitz, 27-letni programista Microsoftu odpowiedzialny za Excela 2003, stworzył aplikację, która wyciąga statystyki z sieciowego multiplayera i komponuje je w piękny i przejrzysty arkusz danych. Arkusz automatycznie kolekcjonuje i rozbija wyniki wybranego Grecza. Możemy przejrzeć osiągnięte fragi, zgony czy ranking w wybranych zakresach czasowych, a nawet przejrzeć kilka różnych analiz swych osiągów w porównaniu do innych Graczy czy różnego rodzaju meczy. Arkusz może być na bieżąco uaktualniany z każdymi kolejnymi walkami, gdyż aplikacje pozwala na import danych, jakie Bungie zdecydowało się udostępnić Graczom na swej stronie w postaci strumieni RSS. Pakiety RSS są odmianą formatu XML i zawierają informacje o indywidualnych wynikach każdego gracza na Xbox Live. "Halo 2 RSS Excel Workbook", bo tak Sam nazwał swoje dziełko, powstało podczas przerw na lunch i jest udostępnione za darmo na stronie www.isamrad.com. Póki co działa tylko z Excel 2003 wykorzystując jego zaawansowane opcje, ale twórca już pracuje nad softem dla starszych wersji programu. Chce także umożliwić archiwizację danych dłuższą niż standardowy, 7-dniowy cykl życia RSS oraz wprowadzić automatyczne powiadamianie mailem wybranego Gracza, gdy nasze statsy przekroczą w określonym miejscu jego wyniki. I tak to jest, jak się ludzie nudzą w pracy - aż strach pomyśleć, co podczas przerw na lunch powstaje w laboratoriach NASA...

Jak mogliście przeczytać, ludzie oddają część swym maniom w najróżniejszy sposób. Najświeższy przypadek pochodzi z USA, gdzie grupa filmowców pod nazwą Brick Flick połączyła miłość do serii GTA z szacunkiem dla najlepszych klocków świata i nakręciła nietypowy obraz pt. Grand Theft Auto: Lego City. Kawałek naprawdę wart zobaczenia. I to nie tylko przez fanów hitów Rockstar, ale każdego Gracza z poczuciem humoru. Zajrzyjcie na www.brickflick.com. Sequel podobno jest już w produkcji.

Znane z rewelacyjnych i nietypowych reklam Sony uderzyło w grudniu z nową kampanią marketingową „did you see?" („widziałeś?"). Bazuje ona na ogólnie znanych wynikach badań ludzkiego organizmu, które dowodzą, że najgorszą porą doby dla człowieka jest... godzina 16:25. Wtedy właśnie osiągamy całkowity niż psychofizyczny - maksymalny spadek kreatywności, sił i zainteresowania czymkolwiek. I tu uderza Sony z własną receptą, na stronce www.fourtwentyfive.tv prezentując nam 10 minut z codziennego dnia... żołnierza Helghast z gry Killzone, okraszone muzyką kapeli rockowej Out14w. Ideą tego przedsięwzięcia jest zajęcie czymś ciekawym rozleniwionego umysłu Gracza w tym najgorszym momencie dnia, chwile rozrywki dla szarych komórek - a przy okazji ofkoz reklama tego shootera FPP. Stacja nadaje codziennie przez 10 minut (przynajmniej tak było w grudniu), przez resztę czasu prezentując fonty nie mieszczące się na ekranie, informujące o kolejnej transmisji. To miłe, że merketingowi spece dbają o nasze umysły - znam jednak milsze męskiemu oku widoczki niż podglądanie innego faceta.

A jednak nie udało się - grodniowy głód amerykańskich konsumentów na nową PStwo nie został do końca zaspokojony. Podczas świątecznego szału zakupów wiele sklepów musiało odsyłać klientów z kwitkiem, gdyż dostawy nie dotarły na czas, a zapasy zostały szybko wyprzedane. Sony robiło co mogło, ale pewnych baner nie dało się przeskoczyć. Są przynajmniej dwie przyczyny takiego stanu rzeczy. W 2003 roku sprzedano w USA 1 milion Czarnulek, podczas gdy przez prawie cały 2004 tylko 700 000. Mimo obniżki ceny i wprowadzenia nowego modelu, spodziewano się sprzedać jeszcze mniej niż w roku poprzednim. Nikt nie oczekiwał Wielkiej Czarnej Dziury, która wessała wszystko co było na rynku, obliznęła się i chciała jeszcze - tym samym Sony obudziło się z ręką w nocniku. Oczywiście nie byłoby tragedii, gdyby nie ubogie stany magazynowe Sony, ale w przypadku tak złożonego sprzętu, z komponentami z kilku różnych fabryk, ciężko tak naprawdę ocenić, co wstrzymywało produkcję. Niedyspozycję Japończyków za oceanem szybko wykorzystał pewien znany miejscowy biznesmen - Bill Gates. Jego Xbox pod koniec roku skwapliwie łyknął 41% udziału w rynku (PS2 39%), co można przełożyć na 3,3 mln. sprzedanych maszyn.

Powracając do tematu hardware - rynek USA nawiedziły ostatnio dwie ciekawe maszynki oferujące zabawę w stylu retro. Pierwszą z nich jest Atari Flashback w cenie 45$ - 20 oldschoolowych gier wbudowanych w miniaturowy system, o wyglądzie wzorowanym na 20-letnim Atari 7800. Sprzęt jest o połowę mniejszy niż jego dziadek, z dwoma odczepionymi kontrolerami pasującymi designem do całości. Dwa minusy to niekompatybilność nowych padów ze starymi (mimo, że wtyki te same) oraz brak zasilania bateriami - tylko AC. Jednak największy zawód przyniosła... sama zawartość. Klasyki pokroju Centipede, Millipede, Breakout, Asteroids, Saboteur, Sky Diver czy Solaris pochodzą z Atari 2600 i 7800, jednak sercem Atari Flashbacks z pewnością nie jest Atari 7800, tylko pewnie klon NESa zbudowany na jakimś podkręconym chipie. To przykre, że firma posiadająca pełne prawa zarówno do hardware'u jak i software'u raczy rynek takimi edycjami swych hitów sprzed lat. Tym bardziej, że wielu fanów retro-grania ma w domach oryginały i porównanie możliwości obu sprzętów jest przykrym doznaniem. Zupełnie inaczej ma się natomiast sprawa w przypadku EA Sports Classics. To nie tytuł jakiejś kompilacji, a nazwa wydanego właśnie... pada-konsolki, zawierającej w swym wnętrzu 2 klasyki: NHL 95 i Madden NFL 95. Są to idealne konwersje z Segi Genesis, a całość nawet wyglądem przypomina jej klasyczny 3-przyciskowy kontroler (jednak bez naruszania praw autorskich). Mimo dekady na karku i licznych wznowień na aktualne, mocarne konsole, miód płynący z zabawy pozostał ten sam. Zapomiętamy nawet rozegrane sezony dzięki pamięci podtrzymywanej bateriami. Producentem EA Sports Classics jest Jakks Pacific, a koszt to jedyne 20$.

Kolejny miesiąc, kolejny gadżet od NubyTech - firma ta zostanie chyba stałym gościem naszej rubryki. Tym razem okazją do puszczenie wodzy fantazji była 15-ta rocznica narodzin serii Street Fighter. I tak powstał Official Street Fighter Anniversary Arcade Stick kompatybilny z PS2 oraz iXim. Firma wyszła ze słusznego założenie, że najlepszym sposobem na powrót nostalgicznych wspomnień będzie przywrócenie klimatów arcade towarzyszących serii na starcie. Co ciekawe, aby upewnić się, że produkt trafi wyłącznie do prawdziwych fanów (a nie zostanie np. niekształtną podstawką pod kwiaty w jakimś odjechanym domku), w celach dystrybucji na zasadach wyłączności skumano się z branżową siecią dystrybucyjną EB Games.

Hmm... O czym dawno nie pisałem? O rozneglizowanych dupeczkach upsi - laseczkach ofkoz. Branża raczej nie narzeka na ich obfitość, choć ostatnio są wtłaczane (zresztą na siłę) do racerów. Nie dziwmy się więc, że skoro już się tłumnie pojawiły, zaraz ktoś rozkręcił aferkę. Mowa o The Guy Game (recenzja w numerze) - tytule który przeszedłby bez echa jako produkt klasy C dla odmóżdżonych amerykańskich nastolatków, gdyby nie gospodarność pewnej osóbki. Jedna z bohaterek występujących w grze ekarży właśnie 4 firmy naraz: wydawcę - TakeTwo Interactive, developera - Top Heavy Studios oraz Sony i Microsoft jako twórców konsol, na które produkt trafił. A co - skoro można powalczyć o pokaźny czek, to czemu nie o cztery naraz? Problem w tym, że wymienieni producenci nie uzyskali zgody dziewczyny na wykorzystanie jej nagich zdjęć (wykonanych kilka lat temu podczas jakiejś sesji zdjęciowej), ale to jeszcze byłoby do przejścia. Gorzej, że w trakcie ich powstawania, dziewczynka miała... 17 lat - i tu już prawo amerykańskie jest bezlitosne. Zadyma się zrobiła na maxa, a sąd wstrzymał sprzedaż gry. Ciekawe, jak się to wszystko zakończy. A mnie się coś wydaje, że brat CJ'a jest podobny do syna ojca mojej stryjecznej ciotki z USA. Muszę się dowiedzieć, czy Rockstar uzyskało zgodę na wykorzystanie podobizny.

To wydanie OM zakończymy Wielkim Interesem, łapiąc w nozdrza wyimaginowany zapach zakurzonej, olbrzymiej klawiatury w brudno-kremowej, grubej obudowie. Na początku stycznia Tulip Computers podpisało List Intencyjny z Yeahronimo Media Ventures, dotyczący odsprzedania im podległego firmie Tulip przedsiębiorstwa Commodore International BV (wraz z przyległościami) za jedyne 24 miliony euro. Korzyści? Tulip zyska zastrzyk finansowy, niezbędny do dalszego trzepania kasy w branży palmów i kieszonkowych PC. Natomiast YMV działające w branży płatnej muzyki w Necie oraz koncertów i programów sportowych, kontynuować będzie sprzedaż sprzętu tego znanego producenta oraz wykorzysta portal Commodore-World do cyfrowej dystrybucji swych produktów (gry, filmy, muzyka). Historia wciąż żywa... □ [butcher]

MIESZANIE W DZIEJOWYM TYGLU

Parafrazując pewne znane powiedzonko: "rzeczywistość jaka jest, każdy widzi" Większość z Was świetnie orientuje się we współczesnych realiach naszej ukochanej branży, przynajmniej w kwestiach podstawowych. A gdyby tak poplątać tory historii, ukraść jej szyny (co ostatnio modne,) i zmylić ścieżki? Mówiąc inaczej - co by było, gdyby...

...PlayStation nigdy nie istniało?

Monopol - tak można nazwać sytuację, która pojawiła się w branży w połowie lat 90-tych ze sprawą narodzin PlayStation. Szybka popularyzacja nośnika CD oraz gier dla szerszego spektrum odbiorców (tym razem także starszych) niż dotychczas, pozwoliło Sony błyskawicznie zawojować rynek i upłynnić po dziś dzień ponad 100 milionów konsol. A co by było, gdyby szare pudełko nigdy nie pojawiło się na rynku? Oczywiście ciężko to sobie wyobrazić, bo to właśnie dzięki PSX branże stale się większym przemysłem, którego wartość aktualnie szacuje się w miliardach dolarów. Gdyby jednak Kutaragiego za młodu porwało ufo (teoretycznie), wojna 16-bitowców pomiędzy SNESem od Nintendo i Genesis (MegaDrive) od Segi przeniosłaby się na poletko 32/64 bitowe - Saturna i N64. Może nawet gorsze systemy pokroju 3DO, Jaguara czy NeoGeo CD dotrwałyby do końca lat 90-tych. Kto wie? Idąc dalej tym tropem, największym konkurentem GameCube'a byłby zapewne Dreamcast drugiej generacji, ale co najciekawsze - można spokojnie założyć, że Xbox nigdy nie trafiłby na produkcyjne linie. W końcu gdyby nie przełom Sony i wielka kasa mejącząca na horyzoncie, Bill dalej nie widziałby w tym rynku korzyści. Sam kiedyś mówił, że konsole go nie interesują, bo przyszłość widzi w środowisku PC i Windows. Gdyby nie PSX, dzisiejszy rynek growy byłby na pewno inny. Ot, chociażby grafika 3D - ta na pewno nie byłaby na tekim etapie zaawansowania, bo czy 3Dfx pracowałby nad tak zaawansowanym procesorem graficznym (PC), jakim był pod koniec lat 90-tych Voodoo? Pewnie nie, bo tenże był wymuszony specyfikacją konsoli Sony. Brnąc dalej można także założyć, że gry oparte na grafia 2D mogłyby nie pójść tak szybko w zapomnienie, gdyby nia hegemonia PlayStation. No i ostatecznie, pewnie nigdy nie powstałoby PSX EXTREME, więc dzisiaj pewnie sprzedawalibyśmy jebłka na targu... Zastanawiające, nieprawdaż?

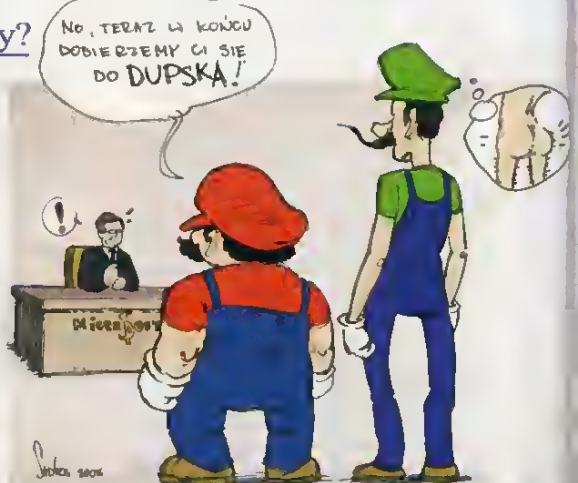
...Xbox nigdy nie dostał Halo?

Halo - synonim rewelacyjnego shootara FPP, ale przede wszystkim idealny wzorzec launch title. Przykład tytułu startowego, który towarzysząc premierze konsoli potrafi zachęcić masy ludzi do zakupu nowego sprzętu - e tak właśnie było z Halo i Xboxem w USA roku 2001. Szybko pojawił się swoisty kult, wyrosła scena, turnieje i cała otoczka, a pozycja ta do dzisiaj sprzedaje się miesięcznie w tysiącach egzemplarzy. Halo samodzielnie i bez trudu poruszyło tłumy niczym wielka, świetna produkcja kinowa, momentalnie dafiniując Xboxa jako potężnego, nowoczesnego konkurenta na obeadzonym przez Sony i Nintendo rynku elektronicznej rozrywki. A co by było gdyby... zielonooki potwór Bille nie dostał tak mocnej produkcji na starcie?

"Bez Halo Xbox podążałby drogą Dreamcaste lub Saturna" - traficzne i mocne słowa, ale jednocześnie bardzo prawdopodobny scenariusz. Pozostałe tytuły startowe X-a nie powalały bowiem na kolana. Project Gotham Racing zniewalał pięknem, ale do tytułu killera-sprzedejącego-system było mu raczej daleko, chociażby z racji przynależności gatunkowej, w której ciężko doszukiwać się urozmaiconych lokacji, ciekawej fabuły czy adrenalinotwórczych akcji rodem z filmów. Idąc dalej bez Halo nie byłoby największej obecnie siły napędowej Xbox Livel w historii tego sprzętu - Halo 2, które od momantu swej premiery napełnia codziennie serwery XLI setkami tysięcy złaknionych sieciowych potyczek Graczy. Halo było tym, czego zabrekło Nintendo, aby wystrzelić swą Kostkę na szczyty list sprzedazy i skutecznie powalczyć z gigentem z Redmond - i z tego Microeoft może się cieszyć. To także idealny przykład na to, że zapoczątkować konsolową drogę do sukcesu może jeden udany produkt... A zatem czy twierdzenie, ze bez Halo nie byłoby juz Xboxa, nie wydaje się trafione?

...Nintendo skumało się z Microsoftem aby powalić Sony?

Gigant i filer branży, Nintendo- klikaneście modeli konsol, setki milionów sprzedenych sztuk, miliardy sprzedanych giar, doświadczenie, swoisty kult, szacunek i powazanie milionów fanów- Microsoft, nowicjusz: po szyję w rynku PC, pierwszy system stricte growy, pierwsze doświadczenia na polu konsol i od razu skok na głęboką wodę - w sam środek wojny systemów stacjonarnych. Nintendo i Microsoft - jakie byłyby losy branży, gdyby historia połączyła te firmy, aby przeciwstawić je dominacji Sony? To byłaby prewdziwa wojna tytanów. Jest tylko jeden malutki problem. Pomijając mariaż nowoczesnych technologii, zasobów i kreatywności, takie amerykańsko-japońskie "małżeństwo" nie miałoby szans na dłuższą egzystencję i po miesiącu miodowym nastąpiłby nieuchronny rozkład związku. Wyobraźcie sobie jakiś wspólny produkt obu koncernów - na jakiej płaszczyźnie szukać porozumienia? Bo na pewno nie w temacie rozmiaru maszynek, przy amerykańskiej manii wielkości i japońskim pędzie do miniaturyzacji, czy przy nacisku MS na aspekt online i powściągliwości Ninny, kierującego się ku modności singla. Jak wyglądałby podział rynku i zysków z niego płynących? Gdyby każda z firm pilnowała swej strony Pacyfiku i wydawała gry pod własną banderą, miałoby to szanse powodzenia, otwierając nawet handhelds Nintendo na porty tytułów z konsoli Bille. Sytuacja podobna do duetu Sega Japan i Sega Enterprices, które nie mogły w kilku poważnych kwestiach dojść do wspólnego mianownika. W naszym hipotetycznym założeniu największym problemem byłaby jednak identyfikacja marki i marketingowe połączenie familijnego podejścia do sprawy jednych z hardkorowym nastawieniem drugich. Gdyby jednak i to się udało... Sony mogłoby mieć naprawdę "ciepło". Platforma Microsoftu wsparta doświadczeniem Nintendo skradłaby serca co najmniej dwóch grup wiekowych w USA. Niemożliwa? A może jednak...



...SONY STWORZYŁO PLAYSTATION WSPÓLNIE Z NINTENDO?

Teraz brzmi niedorzecznie, ale na przestrzeni nie tak znowu odległych lat pojawił się moment, w ktorym Mario i Crash mieli szansę wystąpić razem (Crash Mario Bash?) W roku 1988 Sony podpisało porozumienie z Nintendo, na mocy którego ci pierwsi mieli stworzyć czytnik CD-ROM dla konsolki SNES o kodowej nazwie "PlayStation" Ale niespodziewanie, po trzech latach prac (na początku 1991) szef Nintendo Hiroshi Yamauchi zerwał umowę Dlaczego? Podobno nie mógł znieść myśli, że pomaga Sony wkroczyć w biznes growy Gdyby jednak dotrwał do końca, SNES PlayStation CD-ROM stanąłby w szranki z Sega CD A potem naturalne ewolucja - czyli wspólne prace nad systemem 32-bitowym Wyobrazcie sobie możliwości tego tandemu geniusz od dziełki hardware'owej Ken Kuteragi i wizjoner w temecie software'u Shigeru Miyamoto Oddając pałeczkę sprzętową Sony, Ninny mogłoby skupić się na tym, co dla nich liczy się najbardziej - na grach Była szansa na świetlaną przyszłość, całkiem odmienną od aktualnego rozkładu sił Niestety, zawazyła na tym jedna decyzja i teraz na swych niedawnych kolegów szefowie Nintendo spoglądają z niższych pięter podium Cóż za ironia losu, nieprawdaż? Tak czy owak na posunięciu Yamauchiego skorzystaliśmy my, Gracze Również w Polsce, ktora dzięki Sony dowiedziała się, czym jest konsola do gier z prawdziwego zdarzenia Zabawne, ale decyzja prezydenta Nintendo uratowała tez wielu z nas przed zakupem PC (co wiele osób miało zamiar uczynić po upadku Amigi) W imieniu Polski dziękujemy obu panom.

...Electronic Arts wypuściło własną konsolę?

Rok 1991 Założyciel EA Trip Hawkins opuszcze firmę, aby stworzyć opertą na CD konsolę 3DO Podobno zechce później, aby wystartowała ona spod skrzydeł jego macierzystego koncernu, ale ówczesny zerząd oraz prezes EA Larry Probst nie decydują się na ten krok 32-bitowe 3DO trafia na rynek w roku 1993 i okazuje się komercyjną wtopą, głównie z uwagi na wygórowaną cenę. A gdyby jednak etało się inaczej? Czy Elektronicy mieli szanse na sukces w temacie hardware'u? Niestety, wszystko wskazuje na to, że raczaj nie. Na ówczesne czasy byli po prostu zbyt "ciency w uszach" aby uczynić to dobrze - zarówno w pod względem kasy, notowan giełdowych, jak i pozycji w brenzy Historia niejednokrotnie pokazała, ze udany launch nowego sprzętu to wielki wydatek finansowy, wymagający wielu lat doświadczania na rynku, a najlepiej paru innych debiutów przeprowadzonych wcześniej. Gdy EA mogło zekosztować tej bajki, nie miało wystarczających środków ani wiarygodności na Wall Street. Teraz, gdy mają jedno i drugie, Ich potęga wynika z uniwersalności i polityki multiplatformowej Podsumowując - gdyby wtedy EA wypuściło konsolę, dzisiaj zapewne w ogóle nie byłoby EA Chyba nikt nie ma wątpliwości, że kurczowe trzymanie się softu było dle nich strzałem w dziesiątkę Na dzień dzisiejszy mają 25% udziałów w rynku (to 1/4 tortu!), z rocznymi przychodami na poziomie ponad 3 miliardów $ Za wszelką cenę unikają ryzyka, odcinając kupony i wydając kontynuacje swych hitów do upadłego. A powołanie do życia własnej konsoli to bardzo niebezpieczne wody Inna sprawa, ze gdyby EA wzięło się za konsole, może 3DO nie straszyłoby nas serią Army Men, hehe

...wydawcy gier dla dorosłych przegrywali procesy sądowe?

Doczekaliśmy się tek dziwnych czasów, że nazwy poważenych przez Graczy hitów, jak Manhunt, GTA czy Doom, padają również na salach sądowych w różnych częściach globu, będąc przedmiotami procesów o powazne przestępstwa - głownie o śmiertelnych skutkach Wydawcy i właściciela platform docelowych pozywani są przez ofiary i rodziny przestępców, których umysły zostały jakoby wypeczone poprzez obcowanie z grami pełnymi brutalności i przemocy Póki co Rockstar, Sony i inni wychodzą z tych opresji bez szwanku A jeśli byłoby inaczej? Trzymajmy kciuki aby pytanie "jeśli" nie zamieniło się na "kiedy" i nie zostało kwestią czasu, bo wtedy zmierzamy prostą drogą do łancucha paranoi. Patrząc na przykład koncernów tytoniowych pozywanych przez chorych paleczy widać jak na dłoni, ze jedna wygrana sprawe uruchomi lawinę kolejnych i tama zostanie otwarta Natychmiastowym skutkiem byłoby często uśmiercenie pozwanej i przegranej firmy (kilkaset milionów dolarów odszkodowania to dla wielu ostateczny cios), ale równia łatwo w tym momencie wyrządzić krzywdę całemu przemysłowi rozrywkowemu. Od banicji gier dla dorosłych jest tylko krok do ingerencji w filmy, muzykę i wszelkie inne formy artystycznej ekspresji Póki co, na szczęście, zapędom bandy oszołomów stoi na drodze odpowiedni paragraf konstytucji USA I oby nigdy nie uległ on zmianie W przeciwnym wypadku w kolejnym GTA biegac będziemy z pistoletami na wodę po zielonej łączce

...POLYGONY NIE OPISYWAŁY ŚRODOWISKA 3D?

Struktura opisania środowiska 3D w swiecie elektroniki jest dzisiaj tak oczywista, za nikt, nawet laik w temacie gier, nie dziwi się, jakim cudem zbiór kolorowych pikseli na ekranie stwarza pełny trójwymiar (inna sprawa, ze nie ma pojęcia jak to jest zrobione) Polygony goszczą w 99% dzisiejszych produkcji, stając się niezastąpioną cegiełką w produkcji gier Ale puśćmy wodze fantazji i załóżmy, ze w 1980 roku Atari nie wydało wektorowej strzelaniny Battle Zone (tzw. "Czołgi"), która zapoczątkowała erę gier trójwymiarowych Załóżmy tez, że nikt nie wpadł na pomysł "trójkącików" i załóżmy, ze postęp technologiczny był znacznie wolniejszy, więc nie istnieją maszyny mogące obliczyć tak zaawansowane elliniki Jak dzisiaj wyglądałyby gry? Na pewno nie odeszłyby do lemusa wszelakie płaskie rozwiązanie oparte na bitmepech To raz Dwa właściwości sprzętowa rozwijałyby się w zupełnie w innym kierunku, głównie pamięciowym Trzy' rządziłyby zupełnie inne gatunki gier - zamiast strzelanin FPP strzelaniny scrollowane typu R-Type czy Metal Slug, zamiast Takkena i Soul Calibure, Capcom wydałoby 178-mą wersję Straat Fightera (teraz mamy ich zaledwie 70,). A co z 3D? Jest kilka możliwości Albo mielibysmy do czynienia z izometrią wszek był to jeden z pierwszych sposobów przedstawiania trójwymiaru (Knight Lore, Zaxxon, Spindizzy) Ale to mało prawdopodobne Pozostają zatem dwa inne rozwiązania albo do dnia dzisiejszego funkcjonowałyby pseudotrójwymiarowe gry z silnikami opartymi na bitmapach (jak np Eye of the Beholder, Space Hulk czy Hired Guns) albo . Albo środowisko 3D byłoby opisane skelowanymi pikselami - mielibyśmy do czynienia z n-tą generacją nintendowskiego silnika Mode7 (Mario Kart, Pilot Wings), który zresztą podpatrzyło potem id, tworząc kultowego Wollensteine i Doome Czy taki scenariusz byłby lepszy czy gorszy dla Graczy - ciężko wyrokować Ciężko, bo developerzy niejednokrotnie już udowodnili, ze wielkie gry można zrobić bez użycia (wielu) trójkącików

Powyższe dywagacje to jedynie garść scenenuszy Histona branzy ma ich pełne archiwa, mniejszego i większego kalibru, które wpadając w odmęty dziejowe mieły szansę stać się rzeczywistością. Zaleznie od punktu widzenia osobistych preferencji i sympatii, kazdy z Was inaczej podejdzie do przedstawionych tu ewentualności i będzie mieć prawo budować własne teorie wyssane z własnych palców Ja wiem jedno - jestem w 100% zadowolony z tego, co etoi pod moim TV [butcher]

Od Gracza dla Graczy

Replayability to modne od pewnego czasu angielskie słowo, które coraz częściej pada z ust Graczy. Jako znany patriota i miłośnik polszczyzny podaję Wam kilka możliwych tłumaczeń tego wyrazu (może w końcu bojówki "Młodzieży Wszechpolskiej" Giertycha przestaną polować na mnie z bejsbolami, jak po publikacji tekstów na temat USA, w których krytykowałem polskie realia). Odgrywalność, regrywalność, długowieczność, powtórna rozgrywka - to kilka najprostszych tłumaczeń tego wyrazu, który zresztą w języku angielskim posiada swój synonim: lastability. Pal jednak licho słowniki i zabawy lingwistyczne, bo dużo bardziej interesuje nas ukryte w tym ciągu liter znaczenie. Jest to przede wszystkim pewna cecha, która określa, jak często Gracz będzie chciał ponownie chwycić za pada, by spędzić z konkretnym tytułem jeszcze więcej czasu. Bynajmniej nie chodzi tutaj o długość gier, gdyż czasem prosty Tetris może mieć większą odgrywalność niż choćby Final Fantasy IX, które moim zdaniem jest pozbawione tej właściwości.

Replayability stało się - obok grafiki i dźwięku - jednym z głównych kryteriów, jakie stosuje się podczas oceniania gier. Mało kogo stać na regularne płacenie okrągłych sumek za trafiające na półki sklepowe nowości. Szanujemy nasz czas i pieniądze, nie bierzemy w ciemno enigmatycznie brzmiących tytułów. Kiedy planujemy udany zakup, wybieramy się do sklepu i mamy zapłacić za grę, musimy być pewni, że nie kupujemy przysłowiowego kota w worku. Tyle rzeczy wokół nas jest na jeden raz: jednorazowe chusteczki, jednorazowi znajomi w pociągach, jednorazowe prezerwatywy w kolorowych opakowaniach. Gry nie mogą być jednorazowe! Nie po to haruję długie godziny, by później namawiać ciężko zarobione pieniądze na produkt, który nie zapewni mi solidnej, wielogodzinnej rozrywki na odpowiednim poziomie. Chcę konkretów, produktów przyciągających mnie na długie godziny do ekranu, nie tanich softwar'owych dziwek na jedną noc - akurat w kwestii rynku elektronicznej rozrywki stawiam na długotrwałe związki!

Developerzy to cwane bestie - wyobraźcie sobie, że oni się nawet nie kryją z faktem, że tworzą gry z odgórnie przewidzianą przez nich "przydatnością do spożycia"! Po jakiego czorta wydawać tytuł, który przykułby naszą uwagę na długie godziny? Z marketingowego punktu widzenia jest to nieopłacalna posunięcie. Jeśli dana gra ma wysokie replayability, klienci nie będą chcieli inwestować w kolejną. Twórcy muszą z czegoś żyć i ze względów finansowych określają w zarysie żywotność danej pozycji, często wręcz rezygnując z pewnych elementów, które planują wykorzystać w plenowanym na kolejny rok sequelu. Jeśli mieliście dotąd marzenie o idealnych grach, możecie porzucić te mrzonki i pogodzić się z faktem, że wszystkim rządzi chłodna kalkulacja. Szczególnie widać to na rynku pecetów - produkcje przeznaczone na komputery tworzone są z myślą o aktualnej sytuacji na rynku hardware'u. Nikt nie zawraca sobie głowy takimi sprawami, jak to, czy ich nowe "dziecko" będzie można uruchomić na sprzęcie za 4 lata. Intel i AMD wprowadzając nową generację procesorów postarają się o to, żeby w niedalekiej przyszłości hit tegorocznej Gwiazdki był przeterminowanym i pokrytym warstwą kurzu starociem.

Jak sami widzicie, upływający czas wyciska na grach niezatarte piętno, ale jednak są na rynku produkty, które pokonały bariery technologiczne i trwają w swoim majestacie przez długie lata. Świetnym przykładem jest Civilization, słynna gra strategiczna Sida Meiera, konsolomaniakom znana z konwersji na PSone, w którą zresztą zagrywałem się podczas pewnych upalnych wakacji. Gracze zaczęli budować swoje pierwsze mocarstwa w 1990 roku, mimo upływu lat pomysł się rozwijał, a kolejne wersje hitu sprzedawały się jak ciepłe bułeczki. Widać tutaj jednak, że to nie poziom wykonania zadecydował o sukcesie tej słynnej gry, a pewna ponadczasowa idea, którą poddawano w miarę upływu czasu kosmetycznym modyfikacjom. Poczekajcie tylko na inny tytuł, którego pierwowzór niegdyś zawładnął masową wyobraźnią - mowa tu o grze Pirates! Remaka wiaśnie podbił serca pecetowych Graczy i zmierza w stronę rynku konsolowego, a z racji rozrywkowej konwencji i ducha przygody wróżę mu spory sukces. Archaiczne wykonanie nie wpłynęło na świetną sprzedaż Chrono Triggera, który zawitał po latach na Szaraku w praktycznie niezmienionej formie, a mimo to ponownie przykuł do ekranów całe tabuny Graczy, zbierając przy tym wysokie oceny. Jak widać, poziom technologiczny danej produkcji nie decyduje o jej grywalności. Gdzie w takim razie tkwi jej sekret?

Cofnijmy się w przeszłość. Zapomnijcie na chwilę o naszym cywilizowanym świecie i sięgnijcie oczami wyobraźni do czasów, kiedy podstawowym sposobem przekazywania informacji była droga ustna. Nie było radia i telewizji, czytanie i dostęp do książek było przywilejem nielicznych, a ludzie znajdowali ucieczkę przede wszystkim w słuchaniu opowieści. Wędrowni bardowie przemieszczali się od miasta do miasta prezentując z pamięci barwne historie o mitycznych bohaterach i ich chwalebnych

■ Ekran High Score zawsze działał jak magnes, przyciągając lubiących wyzwania Graczy, którzy stawiali sobie za punkt honoru pobicie aktualnego rekordu i zostawienie swoich inicjałów na samej górze listy

do kina po kilka razy, chociaż znały dokładnie scenariusz i dialogi. Ale chciały po raz kolejny rozpłakać się podczas sceny, w której Jack zamarza i tonie w odmętach oceanu. Chilp. Widzowie się rozkleili jak na wojskową komendę, by chwilę później w idealnej synchronizacji wyciągnąć chusteczki. Pełna takich momentów jest słynna gra rpg Square, śmierć jednej z głównych postaci, skomplikowane relacje rodzinne i zawiłe związki emocjonalne między bohaterami to tylko wierzchołek góry lodowej podobnych motywów. Co w takim razie sprawia, że tak lubimy ponownie przeżywać te same historie?

Smutna historia kwiaciarki z przedmieścia Midgardu stała się już wręcz legendarna. Do dzisiaj wiele osób nie pogodziło się z jej losem - przecież bohaterowie żyją wiecznie, są nieśmiertelni. Zupełnie jak Batman i Spider-man, których przygody ciągną się przez dziesiątki lat, a oni nadal stoją na straży sprawiedliwości, odporni na upływający czas i

Replayability: tajemnice grywalności

czynach. Już ludzie pierwotni zajmowali się opowiadaniem historii - ubrane w skóry indywidua gromadziły się przy ognisku, początkując pewną tradycję, a zarazem wypełniając ciemne i mroźne noce barwnymi opowiastkami. Gry wideo również mają do opowiedzenia swoje historie, różnią się sposobem, w jaki je przedstawiają. Jedne czynią to w sposób filmowy racząc nas znakomitą historią, na kształt której nie mamy jednak żadnego wpływu, posuwając się po kolejnych węzłowych punktów scenariusza w stronę jednego możliwego zakończenia. Inne, jak choćby głośne Fable, prezentują zaawansowaną formę stosowanego często manewru "rozgałęziającego się scenariusza". Polega to na umieszczeniu w grze momentów, gdzie fabuła rozbija się na dwa równoległe tory. Od tego momentu lokomotywa wydarzeń pędzi w stronę zupełnie innych stacji. Gracz-maszynista jest więc zachęcony, by przynajmniej dwukrotnie zanurzyć się w świat gry i odpowiedzieć sobie na odwieczne pytanie, "co by było, gdyby...".

Często jednak rozwiązania tego typu są wrzucane na siłę - bez większego zaangażowania na szybko przechodzimy ponownie grę do momentu rozdzielenia się ścieżek, by dać tylko upust swojej ciekawości. Jak w takim razie sklasyfikować taką pozycję jak Final Fantasy VII? Grafika już niedzisiejsza, fabuła do bólu liniowa, ale jednak Gracze powracają do niej ze sporym sentymentem. Często ze względu na niektóre tkwiące w niej momenty, które zapadają głęboko w pamięć. Kiedy panował szał na "Titanica", zakochane w DiCaprio małolaty chodziły

zmieniający się świat. W końcu legendy są wieczne i dlatego tytuły osiągające ten zaszczytny status przechodzą do historii, często zyskując unikatowy wymiar odgrywalności. W ich przypadku nie przeszkadza liniowość i powtarzalność, gdyż stanowią pewną fascynującą historię, którą CHCEMY usłyszeć ponownie, i ponownie, i ponownie... Dobrze napisaną opowieść, pozostającą w sercu i umyśle Gracza na długo po jej ukończeniu, obok świetnej narracji kryjącą głęboki wątek emocjonalny. Jeśli zostaje "wyśpiewana" z kunsztem średniowiecznych bardów, opowiedziana z pasją niczym jedna z historii umilająca ludziom z odległych czasów długie, mroźne noce - pozostaje w naszej świadomości i publicznym obiegu przez długie lata. Jednak w świecie kapitalizmu te archaiczne ideały nie zawsze mają prawo bytu, o czym świadczy wykonany za szczególną brutalnością gwałt na zakończeniu Final Fantasy X w postaci cukierkowej kontynuacji, czyli Final Fantasy X-2. Chłodna prawa rynku zarzniętą legendę, której odebrano jakże ważny dla niej element niedopowiedzenia. Genialna gra Square-Enix została celowo zawieszona w bezczasie, pozostawiając nam pytanie bez odpowiedzi: szansa na dokonanie samodzielnych interpretacji. Teraz czar prysł, a my wiemy co dzieje się po napisach końcowych - miłośniczki kiepskich romansideł dostały tak upragniony przez siebie happy-end, zaś resztę konserwatywnych Graczy nie zawsze pozbawiono pewnych złudzeń. Amputowano wyobraźnię, wykastrowano z prawa do marzeń. Obecnie Kwadratowi otworzyli odpustowy sklepik z rozwijającymi wątki legendarnej „slodemki" grami na platformy next-genowe. Pozostaje tylko spekulować, czy chłodna kalkulacja po raz kolejny unicestwi klasyczne ideały.

Grywalność to nie tylko chwytliwa historia. Równie ważna jest sama machanika gier i rządzące nią prawa. Przypomnijcie sobie, ile świetnych pomysłów zostało zmarnowanych przez skopany interfejs i nieprzyjazne dla Gracza sterowanie. Razi to w grach RPG, gdzie źle wyważony system potrafi z dobrze przemyślanej pozycji uczynić koszmar nie do przeskoczenia. Ostatnio grałem w Unlimited Saga na PS2, która zainteresowało mnie za względu na umowną konwencję zaczerpniętą z fabularnych RPG i siedem osobnych przygód. Gra jednak ze względu na totalnie niezrozumiały system walki okazała się być poprzeczką nie do przeskoczenia, wyzwaniem w mojej opinii wyjątkowo dla fanatyków gatunku czerpiących przyjemność z zadawania sobie bólu. Dobrze wyważony system przyciąga z taką samą siłą, jak chwytliwy scenariusz. Final Fantasy Tactics, Vagrant Story czy Front Mission to tylko nielicznie przykłady gier,

które kuszą swoim rozbudowaniem i możliwościami. Intuicyjny interfejs pozwala w ciągu godziny poczuć się swobodnie, a kolejne elementy wprowadzane są stopniowo, pozwalając nam się z nimi oswoić - czasem ciekawy model walki nadrabia braki w sferze fabularnej, jak miało to miejsce w przypadku Final Fantasy X-2. Równie ważne okazują się tu być innowacyjne pomysły i śmiałe, nowatorskie rozwiązania: spora grono wielbicieli zaskarbiło sobie Animal Crossing, gdzie umownie połączono wirtualną rzeczywistość z realnym światem. Wykorzystano odliczający normalnie czas zegarek, co ma wpływ na przebieg gry. Kiedy za oknem robi się ciemno, tam również nastaje noc. Odwzorowano nawet pory roku i ich specyfikę - gdy za oknami zima, obserwujemy prószące na ekranie płatki śniegu, a w grudniu przychodzi nam powitać Świętego Mikołaja!

Inną kwestią odgrywalności jest obecny w oldskulowych pozycjach backtracking, czyli powracanie po kilka razy do uprzednio odwiedzonych lokacji. Wydłużało to sztucznie czas gry, ale jeśli kogoś mogło niegdyś cieszyć powracanie po zapomniany przedmiot przez szereg pomieszczeń aż do początku gry, tak dzisiaj podobne "niespodzianki" to wątpliwe przyjemność. Raziło to już w Metal Gear Solid, gdzie w pewnym momencie Kojima zafundował nam zabawę w ogrzewanie i ochładzanie Pal Key. Helo pokazało jednak, że można z powodzeniem ubrać ten archaizm w płaszcz grywalności - ostatnie etapy rozgrywające się na statku obcych z klasyczną już ucieczką, zapadają bardzo głęboko w pamięć. Jeśli weźmiemy pod uwagę cztery poziomy trudności, w tym stanowiący spore wyzwanie tryb Insane, krótka z pozoru produkcja nabiera prawdziwych rumieńców. Kiedy jeszcze dodamy do tego doskonale wyważony tryb multiplayer, gra teamu Bungie daje wszelkim zasadom replayability solidnego kopa - w końcu jest klasą samą w sobie.

■ Crash Bandicoot 3 to wyzwanie dla miłośników platformówek z powodu sporych wymogów, z którymi wiąże się ukończenie gry w 100%. Nadludzki refleks i czujność to umiejętności, bez których osiągnięcie tego celu jest bardzo trudne.

Pisząc o tajnikach replayability, obok fabuły i mechaniki nie można zapomnieć również o podmiocie sprawy, czyli nas - Graczach! W największym uproszczeniu statystyczni użytkownicy konsol dzielą się na dwie grupy. Pierwszą z nich są zwykli Gracze, którzy poświęcają czas danej pozycji do momentu, kiedy przestaje im się wydawać grywalna i atrakcyjna. Są to osoby szukające przede wszystkim odbrej rozrywki na odpowiednim poziomie. Druge kategorie to Gracze hardkorowi, miłośnicy wszelkich wyzwań, dla których esencją zabawy jest masterowanie swoich umiejętności, wykręcanie licznika punktów oraz przechodzenia platformówek na 100%. Takie Crash Bandicoot 3: Warped to klasyczne wyzwanie dla miłośników gatunku - by skończyć grę na maxa, trzeba było przechodzić levele bez utraty życia, niszczyć wszystkie skrzynki, szperać po różnych zakamarkach i wykazać się nadludzkim wręcz refleksem i czujnością - w niektórych time-trailach o zwycięstwie decydowały wręcz ułamki sekund. Frequency i Amplitude to z kolei dwie świetne gry muzyczne, które postrzegać można na różne sposoby. Jedni nastawią się na przyjemność, jaką daje odgrywanie i miksowanie wpadających w ucho kawałków i wyjęta zywcem z narkotycznych wizji jakiegoś rastamana oprawa graficzna, a reszta zwróci uwagę na wyzwanie, jakie stawiają przed Graczem zróżnicowane poziomy trudności i związane z nimi nowe kawałki do wystukania. Kali i Mashter z PE tak długo męczyli oba tytuły, ze dosłownie rozłożyli je na czynniki pierwsze. Zakodowany w umyśle układ tras, palce przemieszczające się na padzie z prędkością światła i szalejący licznik punktów to razultat tygodni spędzonych przed konsolą w celu dążenia do perfekcji. Efekt końcowy ich wysiłków zwalał przypadkowych gapiów z nóg. Wspominając o kończynach dolnych przypominam słynne zjawisko, jakie miało miejsca na poprzednim Extreme Party - Tap-chana fruwającego na macie, który urządził niezapomniany pokaz swoich umiejętności w grze Dance Dance Revolution.

Z replayabilty w silny sposób związany jest obecny w niektórych grach duch współzawodnictwa. Jestem jednym z dzieciaków, która wychowały się w salonach gier, zostawiając w automatach znaczną część swojego kieszonkowego. Zetknąłem się tam za specyficzną odmianą odgrywalnosci, którą prazantowały ówczesne gry arcade. Jak część z Was pamięta, niektórych z nich, jak choćby Space Invaders, praktycznie nie dawało się ukończyć. W miarę przechodzenia kolejnych leveli gra robiła się coraz szybsza, aż do momentu, gdy nadążanie za błyskającymi na ekranie pikselami robiło się niemożliwe od opanowania. Dla wielu osób nie ma sensu poświęcanie czasu grze, której nie można ukończyć. Inaczej jest w przypadku arcade - tutaj zawsze rządził przede wszystkim licznik i magiczne dwa słowa: High Score. Betsile o najwyższy wynik nakręcale pozytywnie klimat a jego pobicie owocowało szacunkiem salonowiczów i tylko zaostrzało apetyt. Kazdy próbował podnieść poprzeczkę wyżej, a dumę spowodowana pobiciem aktualnego wyniku i zostawieniem swoich inicjałów w pamięci maszyny to naprawdę niezapomniana chwila w życiu każdego Gracza. Z kolei słynna Vendetta to gra, którą przechodziło się dla sportu od początku do końca na jednym kredycie. Istnienie wyzwania często skutecznie zachęca do walki z własnymi słabościami – chyba każdy grał kiedyś w Pac Mana, ale tylko nielicznym udało się pokonać wszystkie 256 poziomy.

Gry wyścigowe odskonale ukazują, że duża dawka grywalności może być zakleta w skrajnych rozwiązaniach, szczególnie przy porównywaniu tak bardzo różniących się od siebie serii GT i Burnout. Flagowe wyścigi Sony to raj dla miłośników grzebania pod maskami samochodów. Ludzie potrafią spędzać długie godziny bawiąc się w tuningowanie i kolekcjonowanie gablot. Sam

■ Gran Turismo to raj dla miłośników motoryzacji, gdyż poza klasycznymi opcjami wyścigowymi, gra pozwala na zabawę w tuningowanie samochodów i tworzenie kolekcji unikatowych pojazdów.

wyścig z wykorzystaniem dopasionej na maxa bryki jest wtedy miłym dodatkiem i nagrodą, uwieńczeniem długich wysiłków. Ten klimat jest w Gran Turismo obecny przez cały czas - wyścig na 200 okrążeń może wydawać się wymyślną torturą, jednak ludzi przyciąga duch wyzwania - wyjścia zwycięsko z tego zadania i ukończania trasy pozwala powiedzieć sobie: odkonałem tego, osiągnąłem cel, po raz kolejny dałem radę! Osoby nie lubiące brudzić sobie rąk smarem nie pozostają jednak poszkodowane. Sięgną po skrajnie odmienną, choć równie atrakcyjną senę Burnout czy Wipeout, gdzie esencję zabawy stanowi pomykanie z ogromnymi prędkościami po efektownie zaprojektowanych trasach. Możliwość odkrywania wszystkich smaczków i chęć przeżycia wszystkich przygotowanych przez producenta atrakcji naprawdę mobilizuje do zabawy!

Mówi się, że "rozmiar nie ma znaczenia", jednak aspekt ten stanowi mocny punkt GTA: San Andreas. Jest to gra zawierające świetną fabułę, wyważoną mechanikę i masę hardkorowych elamantów. Miłośnicy kombinowania zarabiają gigantyczną kasę bawiąc się w taksówkerza i wykonując efektowne insane stunt jumps. Cały czas nagrywają swoje wyczyny, która następnie umieszczają na fanowskich stronach WWW. Część z nich robi naprawdę ogromne wrażenie.

Replayebility nie jest absolutnie koniecznym czynnikiem, by czerpać przyjemność z grania. Jest to jednak kwestia, która powinna być rozpatrywana przez każdego developere na najbardziej elementarnym etapie produkcji nowego hiclora. Jak wiemy, nie liczy się wyłącznie wielkość, gdyż w dzisiejszych czesach niektórzy nie mają czasu nawet na jednokrotne przejscie danej gry. Jeśli jednak chcamy dobrza inwestować swoje pieniądze, to w tytuły, która wystarczą nam na jakiś czas. Trudno pracyzyjnie określić, co skleni ludzi od ponownego sięgenia po ukończone pozycja - z pewnością powodów jest tak dużo, jak wiele osobowości i upodobań Graczy! □ [mazzi]

Nie kupuj PlayStation 3

Z cyklu "NEMO znowu coś sobie ubzdurał"

Nie kupuj tez Xboxa2 ani N5! I nawet nie myśl o nowych kieszonsolkach. Ładna mi KIESZONsolki - drozsze to niz normalne konsole (nie na każdą KIESZEN), a i lubieją wypadać z KIESZENI w autobusie. A nowe konsole domowe będą piekielnie drogie - to raz. Nie będzie na nie odbrych gier przynejmnjej przez pierwsze 4-6 miesięcy - to dwa. Wśrod launch-titles trafie się jedna perałka i 2-3 gry, w które da się pograć w pierwszym tygodniu podniecenie nowym sprzętem - reszta to padaka. Spójrz choćby na listę tytułów startowych dla GameCube (w PE#57).

Ok, wszek nigdy nie lubiłes filmu "Atak krwiozerczych cen z koemoeu". "Pogram sobie spokojnie na starej konsoli do czasu, az stanieje nowa" - myślisz. Nie me tak dobrze. Gdy na rynku ukazuje się nowa konsola, spada support starej w nowe dobre gry. ZAWSZE TAK JEST I ZAWSZE TAK BĘDZIE. Czamu? Bo wydawcy myślą, że większe pieniądze czekają na nich na nowych konsolach. Poniekąd to słusznie - trzeba by mieć drukarnię kasiory, żeby karmić jednocześnie parę konsol. Karmić ORYGINAŁAMI oczkoz. Developerzy zaś, jak większość nigdy niedorosłych facetów, rzucają się na nowe zabawki, tracąc momentalnie zainteresowanie starymi, wciąz dobrymi. A Ty chciałbyś dziś oglądać telewizję na czamo-białym Rubinie? No właśnie.

Wychodzi więc na to, że niezależnie czy kupisz nową konsolę czy pozostaniesz przy starej, efekt będzie ten sam - przez parę miesiecy nia będziesz miał za bardzo w co grać. Ala jest na to rozwiązanie. Jest bardzo proste. Wręcz oczywiste. Mozesz je zastosować, jeśli masz na składzie PS2. Możesz je zastosować, jeśli masz na składzia Xboxa. Ba, możesz ja zastosowac, nawet gdy masz GeCusie.

Rozwiązanie jest takie. NALEZY KUPIĆ DRUGĄ STARĄ KONSOLĘ! Czyli jeśli posiadasz PS2, inwastujesz w Xboxa lub GC. Jeśli masz na składzie Xboxa, kupujesz GC lub PS2. Jeśli pocinesz wieczorami na GC, zaopatrujesz się w PS2 lub Xboxa.

Dzięki temu będziasz miał po uszy wyśmienitych gier. Każda z konsol obecnej generacji ma minimum 10 tytułów, w które będziesz się świetnie bawił. Fajnie? Fajnie. Ja mam PS2 i przymierzam się do kupna GC (zwłaszcza po poprzednio-numerowych Paper Mario i Tales of Symphonia). A konsolę nowej generacji kupię sobie tak jak Ty - gdy krwiozercze ceny wrócą na macierzystą planetę oraz gdy będą już dostepne jakieś dobra gry w sensownych ilościach. Czyli pewnie minie 8 miesięcy od premiery w Europie. A nie wiadomo, jaki będzie poślizg w stosunku do premiery japońskiej (PS3 i N5) lub amerykańskiej (Xboxa2) - pół roku, a może więcej. Razem to ponad rok czekanie - ale Ty i ja nie musimy się martwić - my będziemy mieć w co grać. Co prawda, nie wiem, która konsola to będzie. Jeśli bowiem Xbox2 dostanie rpge od Mist Walkara (o tej kosmicznej firmie pisał Star w Kąciku RPG w poprzednim numerze), to może być różnie...

Zestaw konsola+osprzęt+2 gry kosztuje 1100 PLN (Xbox), 1000 PLN (PS2), 900 PLN (GC) (ceny mniej więcej, na podstawie reklam w PE). Dla porównania, PS3 lub Xbox2 będą kosztować co najmniej 1700 złotych. Ceny osprzętu i gier do nich okrywa mgła tajemnicy, ale nie liczyłbym ze będą tańsza od swoich odpowiedników z konsol niższych o numerak. Summa summarum, 2 tysiaki pękną. Tymczasem kupując konsolę poprzedniej generacji, oszczędzisz co najmniej 1000 PLN. Co wazniejsze, w znakomite gry mozesz zagrac zaraz po powrocie do domu.

A po kilku(dziesięciu) miesiącach udasz się do sklepu i kupisz po przystępnej cenie (co najmniej 50% ceny krwiozerczej) konsolę nowej generacji. Dzięki lekturze PE będziesz na bieżąco wiedział, w która gry chcesz pograć - i od razu je kupisz. Wrócisz do domu, odpalisz konsolę. Grając w czaodwe giarki nowej generacji nawet sobie nie uzmysłowisz, za nie będziesz miał przerwy w glercowaniu.

Tylko nie kręć mi głową, ze stara konsola to nie to samo co nowa. Ze grafe nie robi. Ze koledzy będą się z Ciebie śmiać. Podetknij raczej kolegom pod nos ten tekst i zaśmiej się z nich. Chodzi przecież o to, żebyś grał w dobre gry, a nie żebyś koniecznie był trendy i grał ne nowej konsoli! Chodzi o to, żebyś nie podążał ślepo za tłumem starowanym reklamowym szaleństwem! Prawda? Prawda. A jeśli nieprawda, to czytając ten tekst, straciłeś 6 minut swojego życia. [nemo]

Gry w służbie człowieka

Zapewne pamiętasz scenę z "Matrixa", w której Neo przychodzi do Cyphera i piją samogon. Cypher siedział przed kilkoma monitorami, na których było widać przepływ informacji. Podobnie wygląda praca maklera giełdowego - z tym, że on nie wygląda Agentów, ale drobnych zmian kursów akcji, które pozwolą mu na zarobienie pieniędzy. Parę tygodni temu w internecie pojawiła się informacja, że kilka biur maklerskich odważyło się na pionierski krok - w procesie rekrutacji na stanowisko maklera użyły gier video. Niejeden kandydat musiał się zdziwić - nie dość, że nie zdążył wcisnąć standardowego kitu 'cechuję się wysoką znajomością rynków zagranicznych, w wolnych chwilach oglądam finansowy kanał telewizyjny Bloomberg, a moim ulubionym pisarzem jest Leszek Balcerowicz", to jeszcze dostał do ręki dziwne urządzenie (pada) i polecenie "dobra, stery, przejdź na następny poziom". Ciekawe, ilu z tych kandydatów dostało zawału, a ilu powiedziało 'Helo - żaden problem!" i z uśmiechem na ustach rozbijało szeregi Covenantów. Oczywiście taki kandydat nie wziął się z powietrza. Musiał mieć przedtem kontakt z grami - i to kontakt solidny, najlepiej kilkunastoletni.

Gry uczą lepiej niż książki...

Bo kontakt z grami najlepiej nawiązać już w dzieciństwie. Badania przeprowadzone w szkołach Wielkiej Brytanii wykazały, że gry takie jak Rollercoaster Tycoon czy Sim City, w których grający tworzą własne miasta, rozbudowują park rozrywki lub tworzą zaawansowane społeczeństwa, mają pozytywny wpływ na grających. Prowadząca badania prof. Angele McFarlane powiedziała: "Przygodówki, symulacje ekonomiczne i strategie niosą za sobą wiele pożytku. Są skomplikowane i stwarzają najmłodszym możliwość rozwoju ważnych umiejętności". Zdolności matematyczne, pisanie i czytanie (także w językach obcych), koncentracja uwagi, myślenie logiczne i abstrakcyjne - to tylko niektóre z talentów, które nasze hobby rozwija. Dodatkowo wyniki badań pokazały, że dzieci wolały grać w grupach niż w samotności. Wklepanie trzech bramek kumplowi w Pro Evolution Soccer 4 lub zespołowe wycinanie przeciwników w Halo to ciekawsze doświadczenia niż zabawa w ciuciubabkę. To przecież wiadomo nie od dziś. Wyraźnie widać, że Gracze nie chcą odcinać się od innych i doskonale współpracują w grupie. Pani profesor, wystarczyło zarzucić odpowiedni topic na dowolnym konsolowym forum, a zebrałaby pani mnóstwo materiału badawczego.

Kolejny przykład na to, że gry video pozwalają szybko i bezboleśnie nauczyć się wiedzy "książkowej" dostarczył światu dr Lewis. Pod jego nadzorem, dwie grupy trzynasto- i czternastolatków uczyły się na lekcji historii o wiktoriańskim Londynie. Jedna grupa siedziała tradycyjnie nad książką, a druga spędzała miłe chwile przy Medievil 2 na PSX (tylko dlaczego nie Nightmare Creatures?). Następnie dzieci (o, sorry - młodzież) z obu grup wypełniła test sprawdzający. Wyniki były następujące - znajomość faktów historycznych w grupie konsolowej była wyższa niż w grupie książkowej o prawie 25%! Super, prosimy w takim razie o grę traktującą o biologii sanitarnej (normalnie koszmer - przyp. nemo).

Opcje wykorzystanie gier na lekcjach zostały oficjalnie przedstawione brytyjskim władzom. Mówi się np. przykład o tym, że dziecko mogłoby wcielić się w generała podczas historycznej bitwy (może ulubiona sena Kallego, Romance of the Three Kingdoms, zostanie wreszcie w pełni doceniona!) albo w ekonomistę zarządzającego wielką firmą. Ze swej strony proponujemy też rolę żołnierza na II Wojnie Światowej (Medal of Honor) i amerykańskiego rekruta w Wietnamie (ShellShock: Nam'67) - na nudne lekcje historii jak znalazł. Nauczyciele podchodzą do tej sprawy z dystansem, ale pierwszy krok został wykonany. Gdyby tylko wydawcy gier załapali, że rynek edukacyjny ma dużo pieniążków i chętnie wydałby je na "technologicznie zaawansowane multimedialne pomoce naukowe"...

Może niedługo nauczyciele zauważą, że gry video są także dla nich kopalnią wiedzy. Bo prowadzenie zajęć wymaga czegoś więcej niż przyjście na zajęcia i czytania z książki. W codziennej pedagogice kuleje szczególnie konstruowanie wciągających scenariuszy zajęć, motywowanie do dalszych działań i nawiązywanie emocjonalnych więzi ze słuchaczami. To nie tylko nasze zdanie, ale i wnioski osób, które przeprowadziły te ciekawe eksperymenty.

...poprawiają koncentrację.

Koncentracja to fajne rzecz. Dzięki niej na plaży można równocześnie podziwiać walory więcej niż jednej dziewczyny bez obawy, że jakiś szczegół umknie uwadze. Ale co mają zrodić ci, którzy szybko tracą koncentrację lub w ogóle nie mogą się skupić? Psycholog Dominic Greco wykorzystuje konsole do pomocy dzieciom i dorosłym, którzy mają właśnie takie problemy. Zabiegi terapeutyczne polegają na tym, że pacjent zostaje podpięty do specjalnych czujników i usadawia się wygodnie, odpalając jednocześnie Gran Tunsmo 3. Dzięki owym czujnikom pacjent staruje samochodem. Niestety, ta technika służy leczeniu, a nie pobijaniu rekordów tras, zwłaszcza że lekarze upatrzyli sobie tylko jedną trasę (Tokio). Także i w naszym kraju stosuje się ten rodzaj terapii (zwany fachowo "neurofeedback" lub "biofeedback"), tyle że do grania używe się jeszcze prostszych gier w stylu "skręć w lewo/prawo'.

Kilkanaście lat temu w terapii feedbackowej lekarze stosowali specjalnie przygotowane programy. Były one mało atrakcyjne dla pacjentów, a ponieważ efekty poprawienia koncentracji były widoczne po mniej więcej 40 wizytach, zabiegi szybko stawały się przykrym obowiązkiem. W momencie, gdy lekarze odkryli atrakcyjność gier, ten stan momentalnie się zmienił. Nikt już nie przychodzi na sesje terapeutyczne jak na ścięcie. Sam powiedz, nie chciałbyś pograć w ten sposób w GT3?

...i uspokajają.

Alan Pope i Olafur Palsson, naukowcy amerykańscy (NASA i Eastern Virginia Medical School), również prowadzą badania nad biofeedbackiem. Interesują się też leczeniem zaburzeń koncentracji, ale ich prace porusza przede wszystkim problem walki ze stresem i nerwowością.

Czy nie masz czasem takich "wrednych" dni, podczas których lepiej nie wchodzić Ci w drogę, bo jesteś gotów pogryźć? Wówczas, zdaniem naukowców, najlepiej sobie pograć i to w takie tytuły, w których walczy się z przeciwnikiem widocznym na ekranie. Co prawda specjalistyczna terapia nie pozwoli na całkowite wyeliminowanie stresu, ale codzienne strzelanie do tabunów zombieków znakomicie relaksuje. Co więcej, badania dowiodły, że stan wyciszenia trwa również po wyłączeniu gry. Wynika to z tego, że podczas gry mózg, zamiast skupiać się na problemach życia codziennego, koncentruje się na znacznie mniej stresujących wydarzeniach w grze (a także mniej irytujących, bo to przecież tylko gra). Dodatkowo, jeśli problemy podczas rozgrywki zostaną pokonane (odniesiesz zwycięstwo), to mózg zostaje usatysfakcjonowany i uspokojony. By dosięgnąć Cię stres, dobre samopoczucie mózgu musi minąć, a to trochę trwa.

Z tego tekstu wynikają dwie ważne rzeczy. Pierwsza - badacze (i nie tylko!) coraz bardziej interesują się grami video, można więc oczekiwać, że efekty ich badań mogą mieć kiedyś wpływ na takie aspekty życia jak np. edukacja. Druga - idź, włącz konsolę i pograj trochę. Twój mózg potrzebuje zasłużonego odpoczynku i zabiegów poprawiających koncentrację. □ [nemo & dżujo]

Muzyka Gracza

HALO 2 OST

W końcu jest! Nowiutki, śliczny i megamodny soundtrack do długo oczekiwanej gry teamu Bungie. Dwa miesiące temu przedstawiłem pierwsze informacje na temat Halo 2 OST, a teraz mam przyjemność zrecenzować ten świetny album! Przede wszystkim różni się on od typowych wydawnictw growych, które często stanowią swobodny zapis ilustrującej daną tytuł ścieżki dźwiękowej. Bardziej zbliżony jest do typowej płytki z muzyką filmową. Choćby przez obecność wokalnych utworów znanych zespołów amerykańskiej sceny nurockowej, czyli Breaking Benjamin, Hoobastank i Incubus. Jest to atrakcja i swoisty ewenement wśród growych OST, gdyż zespoły te są dość znane i znakomicie podkreślają power tego wydawnictwa. Halo 2 OST bardziej przypomina udźwiękowienie do epickiej produkcji kinowej niż tradycyjnej gry. Energetyczne momentami pełne patosu kompozycje znakomicie nadają się do samodzielnego słuchania, nawet bez znajomości samej gry! Incubus wypada po prostu GENIALNIE – chłopaki odwalili kawał dobrej roboty. Nagrali doskonałe kompozycje instrumentalne i właściwie gdyby nie pojawiający się w kawałku „Follow" głos Boyda, nikt pewnie nie byłby w stanie samodzielnie wytypować tożsamości autorów. Spory smaczek dla fanów formacji, ale i doskonały sposób na udowodnienie klasy tej kapeli. Ich cztery kawałki (nazwane tutaj „przejściami" – 1st movement, second movement itd.) są zdecydowanie jednym z mocniejszych momentów tego albumu. Pozostałe zespoły wypadają nieco słabiej, chociaż „Blow Me Away" zespołu Breaking Benjamin słuchę się całkiem przyjemnie i bez problemu nadaje się on do werlackiego bounce'owania na parkiecie randomowej metalowej imprezy w Waszym rodzinnym mieście. Piosenka Hoostabenk jest jednak zdecydowanie z innej bajki, nijak mi pasuje do klimatu, a patrząc na nią obiektywnie – jest nudne jak flaki z olejem. W każdym razie, jak widać, nic nie jest idealne. W sumie na 21 tracków 14 związanych jest z samą grą, zes 7 zostało dobranych na drodze muzycznych inspiracji. Martin O'Donnell ponownie odwalił kawał dobrej roboty – długie i pełne werwy kompozycje orkiestrowe inspirowane stylistyką chorałów gregoriańskich po raz kolejny miesza z elementami muzyki elektronicznej i szerzującymi, nowoczesnymi rytmami. Fani melodyjnych gitarowych popisów, którym podobał się obecny na Halo OST kawałek „Rock Anthem For Saving The World", zachwycą się utrzymanym w podobnym klimacie „Halo Theme Mjolnir Mix". Miłym akcentem są bezpośrednie nawiązania do znanych motywów melodycznych z poprzedniej części, których przearanżowane wersje przewijają się przez większość płytki. Nie ukrywam, że Halo 2 OST to jeden z najlepszych soundtracków do gier, jakich miałem okazję wysłuchać. Profesjonalnie wykonany, łączący cechy muzyki trance, rocka, klimatu New Age oraz archaicznych chórów, jest pozycją obowiązkową dla miłośników elektronicznej rozrywki, zaś dla fanów gry teamu Bungie to konieczne dopełnienie kolekcji. □ [mazzi]

Ocena: ★★★★★

Konsole "edukacyjne"

Scena z amerykańskiej reklamy: mały chłopiec ślęczy przed telewizorem trzymając pada i z utęsknieniem spogląda przez okno na zatopiony w promieniach słońca ogród. 'Mamo! Mogę iść się pobawić na dworze?' - pyta, ale w odpowiedzi słyszy stanowczy głos swojej rodzicielki: "Musisz pograć jeszcze co najmniej godzinę, wtedy zobaczymy!" Brzmi jak scena z filmu sci-fi? Bynajmniej nie, gdyż ten utopijny obraz stał się możliwy za sprawą nowej mody na edukacyjne systemy gier wideo, która pojawiła się w najbardziej rozwiniętych krajach świata.

Założenia są bardzo proste - twórcy postawili sobie za cel stworzenie konsol, które dostarczały by najmłodszym zarówno dużo dobrej zabawy, jak i konkretną wiedzę. Za docelowy target postawili sobie miluśińskich w wieku 3-7 lat. Dzieciaki kochają gry wideo, a rodzice chcą, by pokochał też naukę! Dzięki V.Smile obie strony są usatysfakcjonowane. Konsolka wyposażona jest w tantazyjnie zaprojektowanego, czteroprzyciskowego pada z małym fioletowym joystickiem. Design jest wyraźnie stworzony dla młodego człowieka: żywe, pastelowe barwy i miły dla oka kształt. Według autorów częste użytkowanie V.Smile przynosi korzyści w postaci nauki alfabetu (pisownia i wymowa), rozwija zasób słownikowy, umuzykalnia, uczy podstaw matematyki i logicznego kojarzenia, rozwija w dziecku ciekawość świata, wyobraźnię, myślenie strategiczne oraz daje całą masę informacji na temat kultury, współczesnej cywilizacji, historii, nauki i geografii. Położono także nacisk na szkolenie umiejętności pracy zespołowej za sprawą specjalnie zaprojektowanych gier dla dwojga, a dodatkową korzyścią jest "gwałtowny rozwój umiejętności motorycznych" za sprawą użytkowania wspomnianego już pada.

Brzmi bardzo parent-friendly, ale jak to wygląda w praktyce? Konsolka korzysta ze specjalnych cartridge z grami, które ochrzczono trendy określeniem Smartridge ("smart" - ang. mądry). By ułatwić rodzicom odpowiedni dobór gier, podzielono je na trzy grupy wiekowe, a każdej przyporządkowano indywidualny kolor. Firma V.Tech wykupiła prawa do użytkowania na cele swoich gier postaci ze świata popularnych serii animowanych, a w szczególności ze świata Disneya - m.in. Kubusia Puchatka, Myszki Miki, Małej Syrenki, Króla Lwa czy Nemo. Większość gier opiera się na dwóch podstawowych trybach. Learning Adventure to edukacyjne przygoda oparta na wykonywaniu następujących po sobie czynności, zaś Learning Zone to zestawy stanowiących intelektualne wyzwanie mini-gierek. Konsolka z jednym kontrolerem kosztuje 59$, dodatkowy pad to koszt 15$, zaś smartridge schodzą po 19$. Po dokupieniu opcjonalnego ekranika V.Smile staje się przenośną zabawką, gdyż obsługuje również zasilenie bateryjne.

■ W ładny dzień właściciel V.Smile nie musi siedzieć w dusznym domu by grać w swoje ulubione gry. Zasilanie bateryjne w połączeniu z opcjonalnym ekranikiem zamienia konsolkę w przenośny sprzęt, który zmieści się do plecaka

■ Leapster dysponuje bogatym zapleczem peryferiów, co zważywszy na sporą multimedialność czyni go sprzętem dość atrakcyjnym. Tablety do malowania, specjalne gry z kontrolerami, to tylko część bogatej oferty

■ Sporym plusem V.Smile są edukacyjne gry oparte na licencjach Disneya i innych popularnych serialach animowanych, jak choćby Scooby Doo z wytwórni Hanna-Barbera

Kolejną ciekawostką jest edukacyjna kieszonsolka o nazwie Leapster. Sprzęt wyposażony jest w sporej wielkości dotykowy ekranik LCD, jednak jakość wyświetlanego obrazu pozostawia sporo do życzenia. Jak na multimedialny system rozrywki przystało, zabawka poza samymi grami ofaruje możliwość czytania elektronicznych książek czy też malowania. Laspster obsługuje małe wsuwane z boku certy i dysponuje naprawdę imponującym zapleczem dodatkowych peryferiów, jak tablety do rysowania, ładowarki, pokrowce i obsługiwany przez część gier mikrofon. Wśród przykładowych gier wymienić można Math Baseball (połączenie matematyki i gry sportowej) czy edukacyjną platformówkę Sponge Bob Squarepants. Wybór jest dość spory, choć mniej atrakcyjna wydaje się być cena. Zabawka kosztuje 79.99$, zaś interaktywne książki i gry oscylują w granicach 5-15$.

Leapster i V.Smile to ciekawe propozycje dla najmłodszych, a sukces tych zabawek powinien znaleźć odbicie w polityce Nintendo i Sony, które do tej pory wyraźnie ignorowały temat. □ [mazzi]

GTA: SAN ANDREAS OST

Whoaah! W końcu dostaliśmy w nasze ręce długo oczekiwany soundtrack GTA: San Andreas. Rockstar Games po raz kolejny wydało 8 gustownie opakowanych cedekow wypełnionych muzyką ze stacji radiowych, których można słuchać w San Andreas. Jak zapewne wiecie, nowe odsłona serii osadzona jest we wczesnych latach 90., co znalazło odbicie w doborze pesującej do tego okresu klimatycznej oprawy. Ostatnia dziesięciolecia naszego wieku było dla muzyki wyjątkowo korzystne, co epowodowało, że otrzymaliśmy wyjątkową kompilacje przebojów. 80 kawałków stanowi dynamiczny przekrój najpopularniejszych w tym okresie gatunków, co w połączeniu z nietuzinkowymi osobowościami niektórych DJ-ow sprawia, że klimat całości jest nie do podrobienia. Radia w San Andreas serwują bogaty kolaz utworów, od Williego Nelsona po Public Enemy, czy od Soundgarden po Jamesa Browne. W MASTER SOUNDS prym wiedzie Johnny Parker - mistrz soulu, który gra klasyki i dużo funku. Usłyszycie m.in. takie szlagiery jak „Tainted Love" Gloria Jones, czy „Rock Creek Park" The Blackbyrds. PLAYBACK FM to stacja grająca East Side rap. Znajdziecie tutaj zarówno Public Enemy z kawałkiem „Rebel Without A Pause", jak i „Road To The Riches" Kool G. Na stacji K-DST rządzi sierściuch Tommy Smith, który serwuje prawdziwego rocka zarówno ten progresywny z lat 70., jak i kompozycje rock'n'rollowe. Faktycznie jest czym rączyć uszy. David Bowie - „Someone Up There Likes Me", Toto - „Hold The Line", Joe Cocker - „Woman To Woman" i Billy Idol - „White Wedding" to tylko niektóre z 17 wpadających w ucho kawałków. BOUNCE FM prowadzone przez DJ Funktipus specjalizuje się w muzyce funk. Serwuje hity zespołów Kool and The Gang, Zapp, Lakeside, Maze, Cameo i Ohio Players. Remówkę K-JAH WEST tworzą dwaj DJ. Marshall Peters i Johny Lawton. Chłopaki specjalizują się w drum'n'beat i reggae, choć nie stronią także od dancehallu i muzyki klubowej. Godne polecenia są tutaj kawałki Dillinger - „Cocaine In My Brain", Black Uhuru - „Great Train Robbery" i Black Harmony z utworem „Don't Let It Go To Your Head". CSR to radiostacja specjalizująca się w nowoczesnym, gorącym soulu i swingu. Philip "PM" Micheels często czaruje słuchaczy kawałkami Bobby Browne, Samuelle, Aarona Halla i zespołu Boyz II Men. Trudno nie wspomnieć o szlagierza stacji - kawałku „My Lovin En Vogue". RADIO X to czysta moc alternatywy i nowoczesnego rocka. DJ Sage lubuje się w kompozycjach gitarowych i kawałkach zespołow. Depache Mode („Personal Jesus"), Denzig, Guns n'Roses, RATM („Killing In the name of!"), Alice in Chains, Faith No More i Soundgarden. K-ROSE to stacja z muzyką country, serwująca m.in. kompozycje Patsy Cline i Statler Brothers. Dla mnie nuda :) RADIO LOS SANTOS to coś dla miłośników West Coast hip hpou i rapu. Wsiadasz w fowrdera i słyszysz nawijkę takich sław jak: 2 PAC, Dr Dre, Cypress Hill, Ice Cube i NWA. W SF-UR za program odpowiada DJ Hans, który lubuje się w wywodzącej się z podziemia muzyce house. 16 świeżych utworków to miła odskocznia od klasyki, a zarazem wyzwanie tylko dla wtajemniczonych (polecam NightWriters - „Let The Music Use You"). Zestew płyt GTA SA z pewnością jest godny polecenie, gdyż wszystkie kawałki są doskonałej jakości i każda płytka nedaje się do dłuższego smakowania w domowym zaciszu. Mimo dominacji "czarnego koloru" polecam tę kompilację nie tylko fanom gry, ale i miłośnikom dobrej muzyki w ogóle! □ [mazzi]

Ocena: ★★★★★

POCKET

GAME BOY ADVANCE • SONY PSP • MOBILE • N-GAGE • INNE

granie na małym ekranie!

PIGUŁA

Rayman DS opóźniony. Gra, która pierwotnie miała się ukazać tuż po premierze nowej konsoli Nintendo, wydana zostanie na początku marca, a więc o ponad cztery miesiące później niż planowano. Ubisoft nie ujawnił, z czego wynika tak duży poślizg. Na podstawie nowej daty premiery możemy za to wywnioskować, kiedy w Europie ukaże się Nintendo DS! Amazon rozpocznie sprzedaż Raymana DS 17-go marca. Gra ma być tytułem startowym, więc prawdopodobnie to właśnie wtedy na rynek trafi także sama konsola. Oficjalnie data premiery (i cena konsoli) ogłoszana ma zostać na konferencji, która odbędzie się 27 stycznia. [kilu]

Na PSP i Nintendo DS można już grać online z ludźmi z całego świata! Tuż po premierze konsol nad opracowaniem odpowiedniego oprogramowania tunelującego głowili się specjaliści z kilku grup, m.in. Xlink (Kai). Obecna wersja software'u pozwala m.in. na komunikację przez PictoChat, grę w Metroid Prime Hunters, First Hunt (DS) czy Ridge Racers (PSP) przy minimalnych (uzależnionych od naszego łącza) pingach. Wszystko czego potrzebujemy to DS/PSP, gra i komputer z dostępem do Internetu oraz kartą WiFi. [kilu]

Sposobów na obejrzenie na GBA filmu było już wiele, jednak żaden z nich nie był doskonały. Oprogramowanie dla zapisywalnych kartridży (F2A, EZ Flash, XG Flash itp.) miało bardzo ograniczoną funkcjonalność, przystawki ze slotem na karty SM/CF były duże i mało wygodne, produkt firmy Majesco nie pozwalał natomiast na zapisywanie własnych danych. Pozbawiony wszystkich tych wad ma być najnowszy produkt samego Nintendo. Mając postać niewielkiego kartridża, opracowane przez Panasonic urządzenie zmieniać ma GBA SP / DS (wszystko wskazuje na to, że ze zwykłym GBA przystawka nie jest kompatybilna) w centrum multimedialne zdolne do odtwarzania muzyki w formacie MP3 i filmów w ASF / MPEG4 (o więc także DivX i XviD), a w przyszłości być może także wyświetlonie zdjęć (małżeństwo "serca" urządzenia - procesora VCD1 firmy Alphamosaic - są znacznie większe), przy minimalnym poborze energii (w przypadku MP3 aż do 15 godzin). Przystawka posiada slot na tanie karty SD, doskonale znane posiadaczom aparatów cyfrowych. Karta 512MB (kosztująca ok. 160-180 zł) pozwoli na zapisanie 5-10 albumów z muzyką lub kilku godzin filmu w dobrej jakości (320x240, 30fps). Niestety, zdaniem wszystkich, którym udało się przetestować produkt na prezentacji w Japonii, a ile z MP3 przystawka radzi sobie doskonale, tak jakość filmów pozostawia sporo do życzenia. Play-chan trafi do japońskich sklepów już w lutym, więc twórcy nie mają zbyt wiele czasu na usunięcie niedorobek. Kosztować będzie zaledwie 5000 jenów (150 zł). [kilu]

W Japonii nosił nazwę Kimi no Tame Nara Shineru. W USA - Feel the Magic: XY/XX. Europejska wersja zrecenzowanej przez nas w zeszłym miesiącu doskonałej zręcznościowki na Nintendo DS nazywać się będzie Project Rub. Gra ukaże się na starym kontynencie w dniu premiery DS. [kilu]

Retro Atari Classics to kolejna składanka staroci, tym razem przygotowywana z myślą o DS. W kompilacji znajdzie się dziesięć klasycznych tytułów z automatów arcade z lat 80. - Asteroids, Breakout, Centipede, Gravitar, Lunar Lander, Missile Command, Pong, Sprint, Tempest oraz Warlords. Gry dostępne będą zarówno w wersjach oryginalnych, jak i unowocześnianych, przygotowanych przy współpracy z najznakomitszymi twórcami graffiti - REAS, Delta i Obey Giant. Czyżby konkurencja dla REZa? Składanko wykorzystywać ma atuty DS-a: panel dotykowy, dwuekranowość i bezprzewodowy multiplayer (dwie osoby będą mogły grać także jednocześnie na tym samym DS).
Premiera - marzec 2005. [kilu]

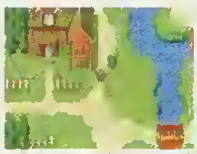
Święta... i po świętach. Gdyby rzecz dotyczyła konsol stacjonarnych, napisałbym, że okres zniw właśnie się skończył. W przypadku handheldów jest jednak zupełnie inaczej - w najbliższym czasie ukaże się cała masa nowych gier. Nie tylko na DS czy PSP, ale także na dziadka GBA, którego okres świetności wciąż trwa. Do końca 2005 roku posiadacze Advance'ów otrzymają ponad 120 nowych tytułów, czyli niewiele mniej niż użytkownicy dwuekranowego DS-a (160). Nie próżnuje również Sony - na PSP ukażą się zarówno gry zupełnie nowe, jak i kieszonkowe wersje znanych przebojów. Byle do marca! Test PSP za miesiąc - bankowo. [kilu]

FINAL FANTASY I & II: DAWN OF SOULS

Bywa że koniec jest początkiem. Tak było ze Square. Upadająca firma chwyciła się ostatniej deski ratunku - wydała FF. Gre zdobyła w KKW niabywałą popularność, a Square odbiło się od dna. Niedawno firma wydała FF Origins na PSX, dając wszystkim możliwość poznania początków niekończącej się sery. Teraz wersja ta w lekko zmienionej postaci ukazuje się na GBA. FF zaczynamy czwórką bohaterów - powiernikow magicznych kamieni, którzy po audiencji u króla ruszają, by uratować świata przed złem. Już na początku gra drażni fabułą (zdecydowanie największy minus). Wyprawy do kolejnych lochów czy miast nia są za sobą powiązane, dialogi w grze - nikle, dodatkowo nasi bohaterowie przez całą grę w ogóle się nie odzywają. Rozumiem, że ta gra została wydana w oryginale wieki temu, ale panowia z SE mogli się bardziej wysilić. Jest jednak coś co psyche fabułę na dalszy plan - bezlitosny poziom trudności. Czasem może przytłoczyć i zniechęcić, ale i tak do niej wrócimy. Co w grze jest takiego trudnego? Po pierwsze walki - potworów jest mnóstwo i potrafią napsuć krwi. Jedyną radą jest 'pakowanie' drużyny. Zdobywanie kolejnych poziomów doświadczenia jest czasochłonne, lecz przyjemne. Drugą sprawą jest brak jakichkolwek wskazówek. Praktycznie wszystko musimy wymyślić sami. A zanim to się stanie, przemierzymy dziesiątki kilometrów.

Grafika jest na poziomie SNES-owym. W dzisiejszych czasach pewnie niewielu z Was lubi wracać do tych gier [KILu słucham?], jednak na widok tej kompilacji wymiotów nie dostaniecie. Utwory muzyczne są takie same jak w FF Origins z Szaraka, choć ich jakość jest nieco gorsza.

FF2 jest przeciwieństwem "jedynki" w paru kwestiach. Po pierwsze - fabuła. Naprawdę udana i wciągająca. Wcielamy się w rolę czterech młodzików, którzy po najeździe wrogich wojsk utracili wszystko i sami o mało co nie przeszli na "tamten" świat. Uratowała ich księżna Hilda, dowódczyni wojsk rebelianckich. Od tej pory nasi bohaterowie będą walczyć o wolność swojego kraju. Sama histone w stosunku do wersji na PSX-a została rozszerzona.



Pierwsze, co rzuca się w oczy po wejściu do menu to brak poziomów doświadczenia! Square zrezygnowało z nich na rzecz rozwoju postaci niczym w Morrowindzie. Po walce postaci dostają punkty doświadczenia, jeżeli używaliśmy magii większość punktów powędruje właśnie do statystyk magicznych itp. Podobnie wygląda sprawa z rozwojem zręczności wa władaniu danym typem broni. Na temat grafiki i muzyki nie ma się co rozpisywać, gdyż oprawa jest identyczna jak w FF1, a utwory muzyczne pochodzą ze skledanki FF Origins.

Warto wspomnieć o tym, że tytułowy „zmierzch dusz" oznacza specjalnych bossów, który pojawiają się w obu grach. Większość z nich pochodzi z NES-owych i SNES-owych wersji FF. FF1&2 jako kompilacja sprawdza się naprawdę wysmienicie. Doskwiera jej jednak największa 8-bitowych gier - prostota rozgrywki. Lud chce widowiskowosci, odprężających mini-gierek i zagadek, nad którymi można siedzieć po kilka godzin. [szczurek]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT — SQUARE ENIX — RPG

7 | 8 | 8 | 7+

▲ 2 gry w jednej ▼ prostota! 1 GRACZ

It's Mr. Pants

„Pants" ma dwa znaczenia. W USA oznacza spodnie, a w Anglii, skąd wywodzi się opisywana gra, mianem tym zwykło się określać majtki. Postać o tak wdzięcznym imieniu od czasu do czasu pojawiała się na stronie www legendarnego Rare, wywołując uśmiech u odwiedzających ją osób. Mr. Pants bohaterem gry stał się zupełnie przypadkiem. Pomysł tu wykorzystany stanowił pierwotnie szkielet przygotowywanej w 2001 gry logicznej Donkey Kong Coconut Crackers. Twórców Conkere wykupił wówczas Microsoft, firma utraciła prawa do postaci DK, a prace nad grą przerwano. I wiecie co? Dobrze się stało, gdyż Mr. Pants to postać równie genialna, co pomysł wykorzystany w opisywanym tytule. Reguły są proste: mając do dyspozycji podsuwane przez grę klocki o rożnych kształtach i kolorach układać musimy jednoberwne prostokąty. Nowe klocki umieszczać możemy także na starych (te wówczas znikają) pod warunkiem, że rożnią się one kolorami. Brzmi to niecekawie, jednak wciąga jak bagno. I przede wszystkim wymaga zupełnie innego sposobu myślenia niż inne gry logiczne. It's Mr. Pants oferuje trzy zasadniczo rożniące się tryby. Podstawowy, Puzzle, składa się z serii kilkusat wymagających oczyszczenia plansz. Konsola podsuwa nam klocki, a my decydujemy, gdzie je umieścić. W razie problemów skorzystać możemy z pomocy ludzika, który wskaże nam, gdzie ulokować pierwszy klocek.

i poinformuje, czy poprawnie ułożyliśmy kolejne. Przyda się nam więc nie tylko zdolność rozwiązywania łamigłówek, ale też dobra pamięć. Dwa pozostałe tryby to Wipeout (oczyszczanie planszy w jak najkrótszym czasie)

oraz Marathon, czyli walka o punkty trwająca tak długo, na ile pozwalają nasze umiejętności. Gre nie oferuje trybu multiplayer, posiada za to opcję save, dzięki której zapamiętywane są najlepsze wyniki. Grafika jest niezwykla specyficzna - kolorowa, niezdarna, przypominająca rysunki kilkulatnich dzieci. Tak kiczowata, że aż ładna. Z oprawą dźwiękową jest podobnie: zabawne odgłosy przepełnione angielskim humorem, komentarze bohatera i muzyka (kilka motywów w różnych aranżacjach, m.in. boska pozytywka!) tworzą niezwykły, bajkowo-surrealistyczny klimat. It's Mr. Pants to jedna z najciekawszych gier logicznych na GBA. Jest moza nieco zbyt minimalistyczne, ale i tak na tle konkurencji wypada bardzo dobrze. [kilu]

GAME BOY ADVANCE WERDYKT — THQ / RARE — LOGICZNA

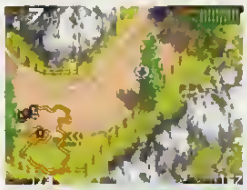
6 | 7 | 8 | 8-

▲ pomysł, wykonanie ▼ spacyficzna oprawa 1 GRACZ

Pila

Racing Gears Advance

Gry wydawane na GBA podzielić można na kilka kategorii kieszonkowe wersje znanych przebojów kontynuacje popularnych serii, gry korzystające z przyciągającej wzrok licencji czy charakteryzujące się doskonałą oprawą. Grywalność schodzi tu na dalszy plan, gdyż nie jest elementem, który potencjalny klient mógłby ocenić patrząc w sklepie na pudełko. I prawdopodobnie gdyby nie licencja na kilka znanych marek samochodów, Racing Gears Advance skończyłby jak wiele podobnych ukończonych lecz nigdy nie wydanych tytułów. Pomimo rewelacyjnego modelu jazdy, niezłemskiej oprawy i świetnej grywalności. Nie, to nie żart - RGA przebija pod tym względem całą konkurencję. Gra oferuje 8 postaci do wyboru (na odkrycie czekają 4 kolejne). Każda z nich posiada własny pojazd, który upgrade'ujemy dzięki kasie otrzymanej za zwycięstwo bądź zebranej podczas wyścigu. Nasz bolid wyposażyć możemy nie tylko w lepszy silnik, dopalacz, hamulce bądź opony (których zmiana wyraźnie odbija się na sposobie prowadzenia pojazdu), ale też broń - rakiety, miny czy urządzenie miotające dymem oślepiającym przeciwnika. Ci ostatni mają równie duże pole do popisu, więc walka na torze jest zacięta. Czasem zbyt zacięta - gra trzyma w napięciu lepiej niż niejeden thriller, frustrując przy tym tak strasznie. Często po nieudanym starcie (to z której pozycji startujemy zależy od tego, w jakim czasie po zapaleniu zielonego światła uda nam się wcisnąć przycisk) bardziej opłaca się zrestartować wyścig niż kontynuować jazdę w rozbitym pojeździe (naprawy są drogie) i z marnymi szansami na zwycięstwo. Model jazdy jest bardzo dopracowany, lecz z realizmem nie ma nic wspólnego. Gra jest niezwykle dynamiczna, a jako że tory (25) pełne są skrótów, zakrętów i pułapek, nie ma mowy o ciągłym wciskaniu gazu. Trasy porażają oprawą i żyją własnym życiem - takiej ilości detali nie mają niektóre wyścigi na duże konsole. Dźwięki wydawane przez pojazdy, choć przypominają odkurzacz, doskonale pasują do arcade'owego charakteru gry. Podobnie jest z muzyką (kilkanaście świetnych jakościowo kawałków w różnych klimatach). Poza mistrzostwami i resztą standardowych trybów w grze znalazł się emocjonujący multiplayer wymagający niestety kilku kartów. Jednak i bez tego RGA posiada na tyle dużą grywalność, że jest na tyle długi, że zdecydowanie warto się nim zainteresować. [kilu]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** ZOO DIGITAL WYŚCIGI **8-**

8 8 8

▲ sterowanie, trasy ▼ źle wyważona | 4 GRACZY (MULTIPAK)

The Urbz: Sims in the City

Konsolki przenośne okazały się idealną platformą dla flagowego tytułu Maxis. O ile Simsy na PC były wyłącznie symulatorem życia, tak w wersji konsolowej gra zmieniła się w rozbudowaną przygodówkę z elementami RPG. Rozwinięcie tej idei stanowią The Urbz. Historia opowiedziana w grze zaczyna się dość niewinnie: budynek, w którym pracował nasz bohater(ka) zmienia właściciela. Zostaje nim najbogatszy człowiek w mieście, który zrobi wszystko, by się wzbogacić. Nasz Urb nie mając nic do stracenia postanawia przyjrzeć mu się bliżej. Gra polega na ciągłym realizowaniu kilku przeplatających się zadań. Podstawowym są rozmowy z innymi postaciami. Wybierając odpowiednie dialogi zdobywamy przyjaciół (a w związku z tym zmienia się nasz status społeczny), dostajemy też w ten sposób kolejne questy. Warto tu wspomnieć o pewnej wadzie The Urbz - istotne dla rozwoju fabuły rzeczy, które pojawiają się w rozmowach, nie są nigdzie logowane. Konsekwencją tego stanu rzeczy może być zacięcie się w grze. Typowym dla Simsów elementem są opisane ikonkami (łóżko, toaleta, jedzenie itd.) statystyki. Jeśli Sim jest głodny lub śpiący, z pewnością nie zaskarbi sobie sympatii rozmówcy. Element ten, choć dodaje grze głębi, staje się męczący, gdy co kilka minut szukać musimy fotela czy automatu z colą. A co z naszym mieszkaniem? W przeciwieństwie do poprzednich części przebywamy w nim tylko wówczas, gdy musimy. Mimo to przedmiotów do udekorowania wnętrza jest całkiem sporo (występują one w sklepie losowo). Bywa, że trzeba się czaić kilka dni, aby kupić pożądany przedmiot. Gorzej jest z indywidualizacją naszej postaci. Rodzajów ubrań jest tyle, co kot napłakał i jedyne, w czym możemy wybierać to kolory. A gdzie tryzury, tatuaże, bizutena? W The Urbz znalazło się kilka prostych mini-gier. Mamy rzuty do kosza, czyszczenie szyb, opowiadanie kawałów, unikanie lecących w naszą stronę pomidorów czy nawet motocross, jak żywo przypominający Excitebike. Każde z mini-gier ma poziomy - na wyższy przeskakujemy zyskując punkty rozwoju postaci (logika, kreatywność, muskulamość itd.). W większość możemy grać w trybie multiplayer.

Grafika jest całkiem solidna. Akcji przypatrujemy się z rzutu izometrycznego, a naszemu bohaterowi przyjdzie się poruszać (na piechotę lub na desce grawitacyjnej rodem z "Powrotu do przyszłości") po prawie 25 lokacjach. Dość małych, ale naprawdę nieźle wykonanych.

A jak na tle wersji na GBA wypadają The Urbz na DS? Niestety, nie zmieniło się wiele. Dodano parę lokacji i wirtualnych zwierzątek, wprowadzono kilka drobnych zmian w mini-grach, a przede wszystkim poprawiono sterowanie. Menu wyświetlane na dolnym ekranie (na przemian z mapą i dialogami) obsługujemy teraz dotykowo, co jest rozwiązaniem bardzo wygodnym. Nie zmienia to faktu, za NDS stać na dużo więcej.

Mimo niektórych ograniczeń najnowszy produkt EA i Maxis jest naprawdę wyśmienity i co ważne, długi. Zabawa jest przednia i każdy, komu spodobały się poprzednie części Simów na pewno się nie zawiedzie, a nowi w temacie powinni wciągnąć się od pierwszych minut. Jeśli masz ochotę podawić się w dość umowny symulator życia - tykaj śmiało. [kilu & szczurek]

NINTENDO DS **WERDYKT** EA/MAXIS SYMULACJA/RPG **7+**

6 8 7

▲ długa i rozbudowana ▼ niewiele zmian w por. do GBA | 4 GRACZY

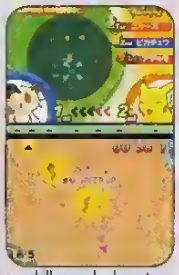
GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** EA/MAXIS SYMULACJA/RPG **8**

8 9 7

▲ długa i rozbudowana ▼ sporo uproszczeń | 4 GRACZY

Pigułka

Wydany w Japonii podczas premiery DS sequel przeboju z GBA, Sawaru Made in Wario, zawiera błąd uniemożliwiający ukończenie gry. Pojawia się on w trzech mini-grach wymagających wodzenia stylusem po ekraniku konsoli. Co ciekawe, problem występuje tylko w przypadku niektórych DS-ów i dotyczy niewielkiej ilości egzemplarzy gry. Te ostatnie będą oczywiście wymieniane przez Nintendo na inne, lepiej "dogodujące" się z donym DS-em. Nintendo obiecuje, że do lutego, kiedy to ukazać ma się amerykańska wersja gry (WarioWare Touched!), problem zostanie wyeliminowany. [kilu]

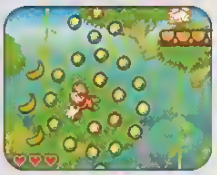


Tsunekazu Ishihoro dowodzący grupą zajmującą się tworzeniem wszystkiego, co związane jest z Pokemonami, uważa że 2005 rok będzie dla lonów serii bardzo ważny. W ciągu najbliższych 12 miesięcy ukażą się nowe gry z tymi stworami na GC, GBA i DS, w japońskiej. Nagoyi podczas premiery kolejnego pełnometrażowego filmu otwarty zostanie też Pokemon Park. Pierwsze gry z serii na DS - Pokemon Pearl i Diamond - zawierać mają nowatorskie rozwiązania, związane z możliwościami konsoli. W dniu japońskiej premiery DS ukazał się też Pokemon Dash, wyścigi z akcją obserwowaną z lotu ptaka. Kierujemy w nim postacią Pikachu, pocierając ekranik w kierunku, w którym żółta mysz ma się pocuszać. Trasy nie są niczym ograniczone - to rozległe, pełne pułapek lokacje z kilkoma checkpointami, które minąć musimy w odpowiedniej kolejności. Gra opuści granice Japonii w połowie marca i prawdopodobnie będzie jednym z europejskich tytułów startowych. [kilu]

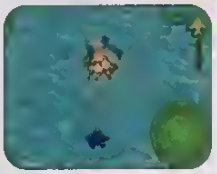
Jak podaje japoński magazyn Sankei Shimbun, tamtejszy oddział Nintendo pracuje nad pierwszym programem użytkowym dla DS. Ma to być elektroniczny słownik, rozpoznający i tłumaczący pismo w trzech językach: japońskim, chińskim i angielskim. Program korzystać ma z dotykowego panelu i oferować wiele dodatkowych funkcji, w tym mini-gry. Produkt ukaże się w Japonii w 2005 roku. Nie wiadomo jeszcze, czy powstaną wersje dla innych kontynentów. Wielojęzyczny słownik europejski w konsolce - to byłoby coś! [kilu]

Midway do tej pory z dystansem podchodził do rynku handheldów. Zmieni się to wraz z obecną generacją pocketów, skierowanych także do starszego grona odbiorców. Szef Midway David Zucker powiedział, że w 2005 roku jego firma planuje wydać kilku tytułów dla, i tu dosłowny cytat: "obu platform - PSP oraz, uhm ... Nintendo DS". Czekamy na konkrety. [kilu]

Wygląda na to, że Castlevania: Aria of Sorrow była ostatnią grą z serii, jaka ukazała się na GBA. Kolejna część, jej bezpośrednia kontynuacja, przygotowywana jest z myślą o DS. Choć nowa konsola Nintendo oferuje możliwości dużo większe niż Game Boy, gra nie będzie się zbytnio różnić od poprzedniczek. Poprawnie ulegnie grafika (na szczęście nie zdecydowano się na przeniesienie serii w trzeci wymiar) i oprawa dźwiękowa (soundtrack tworzy jak zwykle Michiru Yamane). Dodatkowy ekran wykorzystany zostanie do prezentacji mapy, modułu WiFi do wymiany dusz i przedmiotów z innymi posiadaczami gry, panel dotykowy zaś - do rzucania czarów oraz w walkach z bossami. Nowa Castlevania ukaże się jesienią. [kilu]



Jedna z ciekawiej zapowiadających się gier na GBA ukaże się wcześniej niż przypuszczano. Donkey Kong: King of Swing zawierający elementy zręcznościowki i gry logicznej pojawi się w Europie już 4 lutego. Developer, PAON Corporation, poinformował również, że jego twór oprócz nowatorskiego systemu sterowania oferować będzie tryb multiplayer, dzięki któremu w DK: King of Swing grać będą mogły jednocześnie cztery osoby. [kilu]



Wiemy już, jak wyglądać będzie Ace Combat Advance. W kieszonkowej wersji doskonałego pseudosymulatora akcję obserwować będziemy z lotu ptaka. W odróżnieniu od innych scrollowanych strzelanin, gdzie pole działań ograniczone jest do wąskiego obszaru, w ACA dysponować będziemy niemal pełną swobodą ruchów. Zmieniać będziemy mogli zarówno kierunek, wysokość, jak i szybkość lotu. O położeniu przeciwników i celów misji informować nas będzie natomiast czytelny radar. Gra składać się będzie z dwunastu misji, do wyboru będzie 10 samolotów, pojawi się też sporo ukrytego stuffu (maszyny, uzbrojenie). Premiera już w lutym. [kilu]

W Internecie pojawiły się pierwsze dumpy (zrzuty, obrazy) ROM-ów gier na DS - dema Metroid Prime Hunters oraz Super Mario 64 DS. Ich przeanalizowanie będzie jednym z pierwszych kroków do stworzenia darmowego emulatora DS dla domowych pecetów, co z kolei przyczyniłoby się do powstania DS-owej demosceny. [kilu]

W internetowym sklepie Mwave.com na liście produktów pojawiło się (niedostępne jeszcze w sprzedaży) przystawka, zwiększająca moc sygnału radiowego, którym komunikują się DS i PSP podczas zabawy w trybie multiplayer. Zadaniem urządzenia jest zwiększenie (teoretycznie nawet kilkakrotne) maksymalnego zasięgu, w jakim "widzieć" się będą konsolki. Aby przystawka spełniła swoją rolę, muszą się w nią zaopatrzyć wszyscy użytkownicy tak utworzonej sieci (w przypadku jednego urządzenia zasięg zwiększy się nieznacznie). Cena gadżetu stworzonego przez firmę Pelican to niespełna 20 dolarów. [kilu]

gameboyzz orchestra project

Od czasu występu na IX Międzynarodowym Biennale Sztuki Mediów WRO 01, Gameboyzz Orchestra Project koncertują w niemal całej Europie. Festiwal read_me 1.2 w Moskwie, Kontrperformance 6 w Lublinie, STREFA w Kłodzku czy wreszcie Ars Electronica w austriackim Linz, gdzie jako pierwsi polscy artyści w historii festiwalu reprezentowali krajową sztukę mediów. Gameboyzz Orchestra Project regularnie udzielają wywiadów, m.in. BBC International, Wired Magazine czy australijskiemu PC World Magazine. Obecnie Gameboyzz Orchestra Project współpracuje z portalem wp.pl, skąd można ściągnąć pliki mp3 z utworami zespołu. Zespół działa od 2001 roku, obecnie w sześcioosobowym składzie. Projekt jest objęty kuratelą WRO Centrum Sztuki Mediów z Wrocławia (www.wrocenter.pl). Gameboyzz Orchestra Project wspierani są również przez producenta oprogramowania na konsole GameBoy - Nanoloop oraz Lukas Toys z Wrocławia, dystrybutora Nintendo na Polskę (www.lukas-toys.pl).

PSX Extreme: Możesz przybliżyć Czytelnikom PE, czym tak naprawdę jest Gameboyzz Orchestra i w jaki sposób jej członkowie tworzą muzykę?
Marta Klonowska, manager: Pierwotnie projekt miał być jednorazowym żartem powstałym na potrzeby WRO 01 – Międzynarodowego Biennale Sztuki Mediów. Nagle okazało się, że pomysł znalazł podatny grunt wśród festiwalowej publiczności i autorzy zaczęli go rozwijać. Pojawiły się propozycje kolejnych koncertów, sam projekt znajdował naśladowców. Specjalny muzyczny software napisany dla konsoli GameBoy (Nanoloop), a także poszukiwanie nowych źródeł dźwięku, surowe, ciepłe i jednocześnie kiczowate brzmienie rodem z 8-bitowych gier, na których wychowali się członkowie zespołu, były inspiracją do stworzenia orkiestry. Innym czynnikiem stworzenie Gameboyzz Orchestra Project była ironia skierowana we współczesną scenę elektroniczną ścigającą się z postępem technologicznym (coraz lepszy hardware, coraz bardziej rozbudowany software). Twórcy Gameboyzz zdecydowali się na radykalny krok, czyli narzucanie sobie ograniczeń (sprzętowych) poprzez tworzenie dźwięku za pomocą konsoli GameBoy. Członkowie zespołu działają także w innych projektach muzycznych, eksplorujących inne obszary muzyki elektronicznej, jak choćby kunstbande SLA, Jura, Doxapine. Paweł Janicki jest twórcą muzycznego performance Ping Melody.

PE: Jak wygląda tworzenie muzyki na GameBoy'u od strony technicznej? Jakiego softu używacie, co podłączacie do konsol (tudzież do czego podłączacie konsole:)?
Tomek Procków: GBA ma 2 przetworniki DAC 8-bitowe, które mogą pracować z częstotliwością do 16kHz (można więcej, ale to znacznie obciąży procek). Każdy z nich może zapodać dźwięk na lewo, prawo lub oba głośniki, więc można dzięki dwóm DAC zrobić dźwięk stereo (8-bit, 16kHz). Oprócz tego GBA posiada 4 kanały dźwiękowe. Kanał 1 generuje sygnały prostokątne (oraz efekty frequency sweep i envelope functions) od 64Hz do 131kHz. Kanał 2 działa tak jak 1, tylko pozbawiony jest efektu frequency sweep. Kanał 3 odtwarza 4-bitowe próbki o długości do 64. Jest możliwość bankowania na dwa banki po 32 próbki, dzięki czemu w trakcie odtwarzania jednego z banków można zmienić zawartość drugiego i w ten sposób odtwarzać dowolnie długie 4-bitowe sample. Kanał 4 to generator szumu. Aktualnie używamy trzech programów: Nanoloop 1.2, Little Sound DJ oraz DJa z GameBoy Camera. W przyszłości chcemy wykorzystywać Nanoloop 2.0, który jest stworzony pod GameBoy'a Advance. Do konsol podłączamy przejściówki na mini-jacka, przez którą podłączamy konsole do miksera.

PE: Jak wygląda sam koncert? Czy bardziej improwizujecie, czy staracie się trzymać przygotowanych wcześniej partytur?
Tomek Procków: Koncert to jedna wielka improwizacja na sześć GameBoy'ów. Czasami przed występem przygotowujemy sobie szkielet poszczególnych elementów, ale każdy robi to w odosobnieniu. Gdy siadamy razem do stołu, umawiamy się jedynie co do tempa w jakim mamy zacząć grać. Reszta wypływa już w trakcie utworu.

PE: Mówicie, że tworzenie muzyki na GameBoy'ach jest w pewnym sensie ironią wymierzoną w scenę muzyki elektronicznej, gdzie następuje przeorat formy nad treścią. Czy nie jest jednak tak, że sami zawężając formę ograniczacie treść, którą macie zamiar przekazać?
Paweł Janicki: Temat zależności pomiędzy treścią i formą w sztuce należy do zagadnień bogato opisanych. Trudno tego rodzaju problematykę streścić w kilku słowach, natomiast doskonałym katalogiem intelektualnych wyzwań, które stoją przed każdym chętnym do snucia tego rodzaju dywagacji są teksty Gombrowicza i Mrożka. To, że obrane przez nas środki artystyczne są wyjątkowo „nieneutralne", jest oczywistością i wyznacznikiem postawy twórczej zespołu. A co do naszego ironicznego nastawienia - to dotyczy ono w równej mierze muzyki popularnej, jak i twórczości akademików.

PE: Próbujecie "ubrać" to co robicie w jakieś konkretne ramy? Czujecie się bardziej jako grupka zapaleńców z nietypowym hobby, performencerzy zarabiający pieniądze czy przedstawiciele nietypowego odłamu sztuki?
Paweł Janicki: We współczesnym obiegu artystycznym twórcy przydzielone zostały role błazna, czy tego chcę, czy nie. Jesteśmy muzykami i performerami, którzy zdają sobie sprawę z tego stanu rzeczy i próbują trochę "pogrywać" z narzuconą sytuacją. Równocześnie lubimy to, co robimy, więc zapewne można nas określić jako hobbystów. Generalnie nie zależy nam na etykietkach.

PE: Od dłuższego czasu zarówno w Redakcji, jak i na łamach PE, dyskutujemy na temat określenie gier mianem dzieł sztuki. Zastanawiamy się, ile lat potrzeba, by np. Final Fantasy odbierać na tej samej płaszczyźnie co filmy uznanych reżyserów. Czy to koniecznie musi być tak, że sztuką jest to, co jest stare, albo to, czego się nie rozumie? Czy Waszą muzykę można nazwać sztuką, czy jest to tylko jakiś alternatywny nurt muzyki?
Paweł Janicki: Z górą od pół wieku dzieło sztuki jest pojęciem konceptualnym. Tłumacząc to najprościej, dziełem sztuki może być wszystko, pod warunkiem umieszczenia w odpowiednim kontekście znaczeniowym. Dla współczesnej sztuki takim kontekstem jest przede wszystkim zdolność samodzielnego odsłaniania i krytyki reguł rządzących życiem społecznym. A to automatycznie powoduje wyrzucenie z worka z napisem "sztuka" większości produktów przemysłu rozrywkowego, który jest nastawiony na zupełnie inne cele (zwróćcie uwagę, że z worka wylatuje również lwia część światowej produkcji filmowej). Ta postawa krytyczna, często również ironiczne, jest bardzo ważna. I wiele idei przeniesionych z gier komputerowych na grunt działań artystycznych funkcjonuje z powodzeniem w ten sposób. Np. chiński twórca Feng Mengbo użył engine'u Quake'a do stworzenia własnej wersji tej gry (ze sobą w roli głównej), opowiadając przy okazji zupełnie inną historię niż te oryginalne. Niemiecki artysta Niklas Roy skonstruował pracę zatytułowaną "Pong Mechanique" - mechaniczny odpowiednik popularnej niegdyś gry wideo "Pong" - zachowując kultowy, kwadratowy kształt piłeczki (praca zdobyła ostatnio prestiżową nagrodę na szwajcarskim festiwalu sztuki medialnej VIPER). Z polskich artystów warto wspomnieć Jana Simona, który stworzył interaktywną instalację Space Invadars bazującą na grze komputerowej pod tym samym tytułem i starym dywanie nawiązującym wzorem do grafiki o niskiej rozdzielczości znanej z dawnych maszyn do gier. Tak więc droga kanery artystycznej jest otwarta dla Graczy.

PE: Jak jesteście odbierani zagranicą? Macie za sobą sporo występów w innych krajach. Czy są to imprezy stricte muzyczne, czy raczej mające więcej wspólnego z grami?
Marta Klonowska: Narodziny projektu Gameboyzz Orchestra miały miejsce podczas jednego z największych festiwali poświęconych sztuce mediów w Europie – WRO 01 International Media Art Biennale i fakt ten przez długi czas rzutował na naszą działalność koncertową. Wskoczyliśmy natychmiast na najwyższy artystyczny pułap – mało który początkujący zespół elektroniczny może poszczycić się występami na takich imprezach jak Club Transmediale w Berlinie (podczas Transmediale 01) czy Ars Electronica w Linz (na tym prestiżowym festiwalu wystąpiliśmy jako pierwsi artyści z Polski). Występy na tego typu imprezach gwarantują zainteresowanie kuratorów sztuki i organizatorów podobnych imprez w Europie i na świecie. W efekcie przez dwa lata działalności zagraliśmy na wszystkich ważniejszych imprezach poświęconych nowym mediom i sztuce współczesnej.

Specyfika tego typu imprez jest następująca: podzielone są one na dwie części, trwające równolegle przez czas trwania festiwalu - obok części oficjalnej (performances, wystawy, wykłady) odbywającej się w ciągu dnia, tradycją są festiwalowe after partiee w klubach festiwalowych – panuje tam luźniejsza atmosfera, a imprezy trwają do białego rana. GBZZ mają to szczęście, że są zapraszani do grania zarówno na oficjalnych otwarciach, jak i w klubach festiwalowych, co zbliża nas do każdego rodzaju odbiorcy.
Obecnie trendem jest prezentacja estetyki gier komputerowych, szczególne zainteresowanie budzą wszelkie przejawy lo-tech. W listopadzie ubiegłego roku wystąpiliśmy na czymś, co można nazwać hybrydą sztuki i prezentacji typowej dla konwentów gier – impreza Hi-Score odbywająca się w paryskim Landowski Espace składała się z wystawy starych konsol, konferencji poświęconej designowi gier komputerowych oraz koncertu artystów grających na konsolach GameBoy.

PE: Poza tym, że za pomocą GameBoy'ów tworzycie muzykę, jesteście fanami gier. I z tego co wiem - raczej oldschoolowych, za starszych platform. Ne czym głównie szarpiacie i w co?
Jarek Kujda: Nasze "the best of" jeśli chodzi o Nintendo – GameBoy: Avenging Spirit, Kirby (całe sena), Montezuma's Return, R-Type, Super Mario, Wario Land. GameBoy Advance: Castlevania (cała seria), Metroid Fusion & Zero Mission, Advance Wars 1 & 2, Metal Slug Advance, Payback, Mario vs Donkey Kong, Bomberman. Oczywiście gramy też w gry na PieCe (głównie FPS-y). Sam jestem również fanem amulatorów (także tych napisanych pod GBA).

Paweł Janicki: Tetris i Arkanoid na wszystkim, ne czym się da, King's Bounty na PC (z braku Amigi pod ręką).

PE: Rok 2005 będzie należał do konsol przenośnych - PlayStation Portable oraz Dual Screena. Myśleliście o przerzuceniu się na którąś z nich, czy zamierzacie pozostać przy GameBoy'ach?
Jarek Kujda: Na razie pozostaniemy przy GBA SP. Według mnie koncepcja Dual Screena była chybionym pomysłem. Także brak kompatybilności z GameBoy'em i GameBoy'em Color dyskwalifikuje go w naszych oczach i raczej nie będziemy go używać. PSP jako maszynka do grania wypada zdecydowanie lepiej. Lepszy design, duży ekran itp.

Paweł Janicki: GameBoy jest bardziej przenośny niż wszystkie te wynalazki razem wzięte. Ale oczywiście życzliwym okiem śledzimy rynkowe nowości, a konstruującym je inżynierom serdecznie życzymy dalszych zawodowych sukcesów.

PE: Pytanie prowokacyjne: co jest niezwykłego w tworzeniu muzyki na GameBoy'u, skoro konsolka ta służyła już choćby jako maszyna do szycia?
Jarek Kujda: Dla mnie nie ma w tym nic niezwykłego. Używam konsoli na co dzień. Ważne jest to, że konsola jest przenośna i istnieje dobry soft do wydobywania z niej dźwięku. Reszta to kwestia dobrego pomysłu i wyobraźni twórcy.

Paweł Janicki: Odpowiedź prowokacyjna: nic niezwykłego, chyba za się jeszcze niewiele w życiu widziało. My zresztą nie pozujemy na ekscentryków. Dla nas ważne jest jakość tego co robimy, czyli dobra muzyka.

Marta Klonowska: Odpowiedź prowokacyjna: nie rozumiem prowokacji w pytaniu. □

[rozmawiał: Koso]

Kącik BIJATYK 76

Darz bor! No i się porobiło... Wszyscy w napięciu i z nadzieją wyczekują, aż Tekken 5 zawita w naszych domach. Zgodnie z przewidywaniami premiera konsolowej wersji tradycyjnie dla seni będzie miała miejsce w marcu - 31.03.2005 r. będzie dniem, w którym Japończycy jako pierwsi będą mogli sprawdzić Tekkena 5 na PlayStation 2. W tym „Kąciku ..." Mashter zasypuje Was kolejną porcją wieści dotyczących tego EWuGieFelektryzującego tytułu. Ja zas dodam świeżego niusa, o którym Mashter mógł nie wiedzieć (ja spóźniłem się z tekstami, a zakładam, że on nie) Mianowicie do TK5 na PS2 będzie łączony... remake pierwszej części Tekken! Nie wiadomo jednak, czy będzie to dokładnie taka sama wersja jak na PSX, czy może autorzy pokuszą się o delikatne podrasowanie grafiki. Tak czy siak osoby, które nie miały do czynienia z tym kultowym tytułem, będą mogły się zapoznać z korzeniami seni. A co poza tym? SNK-Playmore planuje istotne zmiany związane z seną King of Fighters... nie będzie KOF 2004, bo planowany jest start jakiejś nowej wariacji tej gry, o której na razie nic konkretnego nie wiadomo. A wracając do początku tego wstępu: dlaczego się porobiło? Ano dlatego, że wzrok wszystkich fanów bijatyk skierowany jest w stronę nadchodzącego TK5, a tymczasem okazuje się, że jeszcze w 2005 roku pojawi się... SOUL CALIBUR 3!!! Oczywiście najpierw na automatach (nie wiadomo dokładnie, kiedy programy w niego na konsolach), ale ja i tak spadłem z krzesła. Miłej lektury i do przeczytania za miesiąc. [kali]

KONTAKT: kali@psxextreme.pl, tel. 0501 391 911 (listy z dopiskiem "KĄCIK BIJATYK")

Listy

"Witaj Kali! Przechodzę do sedna sprawy mam Neostradę (768 kb/s) niezłego kompa, PS2 i Tekkena 4. Gram juz od bardzo dawna i chciałbym pograć z innymi Graczami po Sieci. Słyszałem, że jest to możliwe, ale nie wiem, jak mam zadziałać. Liczę, że Ty mi pomożesz. Proszę o odpowiedź. Pozdrawiam Ciebie i całą redakcję PSX Extreme" Sebek, Łomża

Oj, niestety, muszę Cię zmartwić: nie ma możliwości pogrania w Tekken 4 po Sieci, a przynajmniej nic mi o tym nie wiadomo. Pewnikiem dla wielu osób samo pytanie o grę w Tekkena via net wydaje się być idiotyzmem godnym kandydowania o palmę pierwszeństwa w konkursie "Debil Miesiąca". Aczkolwiek wbrew pozorom nie jest to wcale głupie pytanie. Po pierwsze, w przypadku wielu gier na PS2, które nie mają trybu online, lecz umożliwiają grę po LANie (zsieciowane konsole) da się szpilać wlesnie online przy wykorzystaniu peceta i odpowiedniego oprogramowania. Po szczegóły odsyłam do źródła: www.teamxlink.co.uk. W ten sposob można np. obejść brak trybu online w Gran Turismo 4. Niemniej jednak żaden z Tekkenów nie umożliwia gry po LANie. W czym więc tkwi myk? Jak już donosiło wiele osób, faktycznie da się pograć w Tekkena po Sieci. Dokładnie w trzecią część, ale odpalaną nie na konsoli, lecz przez emulator PSX na pececie. Wystarczy więc odpowiednio mocny sprzęt + do tego jeszcze przejściówka umożliwiająca podłączenie Dual Shocka i... można hulać.

SPARRING PARTNER

Oto namiary na kolejne osoby, które zgłosiły się do Sparring Partnera. Przypominam, że rubryka ta obejmuje wszystkie bijatyki - nie omieszkajcie więc na początku podać, jakie gry Was interesują (nawet jeśli jest to tylko jeden tytuł). W rubryce "Postacie" przedstawiajcie swoje pozycje w następujący sposób: zawodnicy (skrót tytułu gry) - np. Jacky, Wolf (VF4 EVO), Jin, Kazuya (TTT), Ryu (SFIII). Zgłoszenia przysyłajcie listownie (adres redakcji z dopiskiem "Kącik Bijatyk") lub mailowo (kali@psxextreme.pl).. SMS-y w sumie też honoruje, ale tylko i wyłącznie wtedy, jeżeli wszystko jest tutaj na wyjaśnienie... I nie skasuje się gdzieś po drodze.) Pamiętajcie, by przy podawaniu swoich danych wspomnieć też, jakiego miasta/obszaru Polski to dotyczy - i koniecznie podawać numery kierunkowe przy telefonach stacjonarnych! UWAGA: niepełne metryczki nie będą honorowane (wyjątek stanowi rubryka "Info")!

GKY: SC2 (PS2), VF4 Evo
NICK: Di
GDZIE: Warszawa
POSTACIE: prawie wszystkie (SC2), Pai, Lau, Brad, Lei, Sarah (VF4 Evo)
KONTAKT: GG 3819837, e-mail: holysw@op.pl
INFO: SC2 FANATYK! ^_^

GKY: Tekken 3
NICK: Czmus
GDZIE: Lipsk, Dąbrowa Biał.
POSTACIE: wszystkie
KONTAKT: tel. kom. 0 607 419 708, tel. (0-87) 642 35 15
INFO: Zagram też w PES2 na PSX

GKY: Soul Calibur 2
NICK: Master Chief
GDZIE: Koszalin
POSTACIE: YunSung
KONTAKT: tel. kom. 0 661 143 585
INFO: Gram też w Tekkeny i Halo 2

GKY: seria Tekken
NICK: Kushin
GDZIE: Elbląg
POSTACIE: Jin, Lee, Lei
KONTAKT: tel. kom. 0 694 019 608
INFO: Szukam Graczy z Elbląga

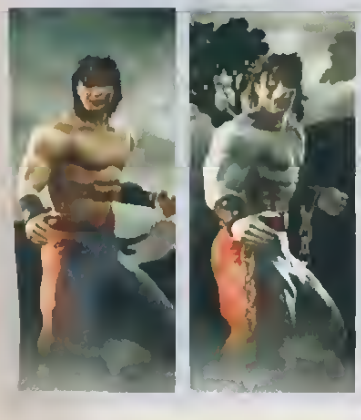
GKY: Tekkeny, MK4
NICK: JAX
GDZIE: Olsztyn i okolice
POSTACIE: Kazuya, Paul, Steve (TK), Scorpion, Sub Zero (MK)
KONTAKT: tel. kom. 0 697 409 908
INFO: Tylko hardkorowcy!

GKY: Street Fighter III 3rd Strike, SFA3
NICK: Mosad
GDZIE: Wrocław
POSTACIE: Ken, Makoto, Ibuki, Akuma
KONTAKT: GG 1944352, e-mail: mosad@acid.pl
INFO: Tylko 2D

GKY: TK4, SC2
NICK: Zuum
GDZIE: Okolice Wołczkowa Sł.
POSTACIE: Hwoarang, Law, Yoshimitsu, Maxi
KONTAKT: tel. kom. 0 697 923 110 (sms); tel. dom (0 32) 456 83 10
INFO: zepsuta konsola:(

MORTAL KOMBAT DECEPTION

Na początek mała errata do listy Fatalities do MKD opublikowanej w PE#88 wkradł się drobny błąd (literówka). Drugie Fatality dla Li Mei wykonuje się w następujący sposób (z odległości podcięcia): góra, tył, przód, przód 4.



Męczę Mortal Kombat Deception od samej premiery, ale wciąż nie mogę zdobyć jednej rzeczy - Liu Kanga. Podaj proszę sposób, w jaki można go odblokować, bo szlag mnie już trafia i nie wiem co robić" Vigo, e-mail

To tylko jeden z kilku podobnych maili – wygląda na to, że wiele osób ma problemy z odblokowaniem tej postaci. Faktycznie, nie jest to całkiem oczywista sprawa, gdyż odkrycie tego kultowego zawodnika wymaga w pierwszej kolejności ukończenia trybu Konquest, w trakcie którego powinieneś spotkać tą postać (walka i trening), a następnie rozpoczęcia i kontynuowania gry dalej w trybie Konquest. Wybierz się do Edenii (sektor G-8), gdzie odnajdziesz namiot. Musisz tutaj poczekać do 12:00 AM w piątek (Friday), a za namiotem pojawi się skrzynia. Odblokowuje ona nagrobek OT w krypcie, który odblokowuje Liu Kanga. UWAGA! masz mało czasu, gdyż skrzynia zniknie o 12:30 AM - nie przegap tego momentu!

To jednak nie koniec ciekawych rzeczy dla tej postaci, która dostępnie są po ukończeniu i ponownej rozgrywce w trybie Konquest. Dodatkowy strój (nagrobek ER) znajdziesz w Edenii w sektorze H-5 niedaleko wodospadu pierwszego dnia każdego miesiąca o godzinie 12:00 PM. Jego bio ukryte w krypcie pod nagrobkiem BI znajdziesz w świątyni w Earthrealm w sektorze H-4, a alternatywne bio (negrobek SE w krypcie) w sektorze G-5 Orderreelm, w godzinach od 4:00 do 8:00 PM.

OLDSCOOL

"W innych Kącikach Czytelnicy piszą recenzje starych gier i dostają nagrody. Czy w „Kąciku Bijatyk" również pojawi się dział "oldschool"? Np. z racką Street Fighter II albo Final Fight?" Ogqozo, e-mail

Bardzo, bardzo dużo osób pytało w listach, mailach i SMS-ach, czy wzorem innych "Kącików" byłaby możliwość wprowadzenia także i tutaj działu „Oldschool", czyli mini-recenzji różnych starych gier. Zainteresowanie okazało się tak duże, że w końcu zdecydowałem się wystartować z tą rubryką w "Kąciku Bijatyk" - zobaczymy, czy faktycznie będzie cieszyła się zainteresowaniem. Jak wynika z Waszych głosów, chodzi nie tylko o gry dostępne na domowych sprzętach, ale także i wszelkie mordobitki - w tym chodzone - znane z automatów. Wszak emulacja starych konsol i płyt arcade jest niezwykle popularna wśród miłośników bijatyk. Tak więc do dzieła, mości Panowie (i Panie ?)! Swoje prace podsyłajcie mailowo na adres kali@psxextreme.pl - co miesiąc wybiorę najciekawszą recenzję (tudzież sam coś skrobnę), która zostanie opublikowana na łamach PE właśnie w tym miejscu, a jej autor otrzyma oczywiście upominek. Zasady i reguły recenzje powinny być podesłane w ZAŁĄCZNIKU do maila jako plik tekstowy [czyli rozszerzenie "txt". Pod Wordem idzie to tak: "Plik" -> "Zapisz jako" -> na dole "Zapisz jako typ" i wybieramy "Plik tekstowy"]. To gwarantuje, że Wasza praca dotrze w idealnej formie. Jako temat maila podajcie "Kącik Bijatyk - Oldschool", co ułatwi segregację. Idąc dalej: przy grze podajemy nie tylko tytuł, ale także producenta, rok produkcji i platformę(y), na jakie owa gra została wydana. I na sam koniec ocena: tylko i wyłącznie ogólna, podobne jak w PE (skala 1-10, możliwe "+" i "-"). Grafiki i muzyki nie oceniamy ze względu na zbyt wielki rozrzut czasowy prezentowanych tu tytułów, aczkolwiek - czego chyba nie trzeba przypominać - kwestia oprawy A/V powinna zostać przybliżona w samej recenzji. Uwaga: podsyłając swoją pracę wyrażasz jednocześnie zgodę na jej wykorzystanie i publikację na łamach PSX Extreme.

TELEXTREME

Oto nowe zadanie konkursowe.

PODAJ TYTUŁ GRY, KTÓRĄ POWSZECHNIE TRAKTOWANO JAKO EKSPERYMENT PRZED WPROWADZENIEM MORTAL KOMBAT W TRZECI WYMIAR.

Zasady takie jak zwykle: liczą się tylko odpowiedzi podawane w trakcie rozmowy telefonicznej. SMS-y nie są brane pod uwagę. Wygrywają dwie pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź. Nagrodami są różne upominki: Memory Cardy, kable RGB, breloczki itp. Odpowiedzi można udzielać dnia 2.02.2005 r. pod numerem 0 501 391 911 od godziny 21:00 TIP: czas = równo z początkiem serwisu informacyjnego w TV4. Wcześniej telefon będzie wyłączony, albo nie będę odbierał, telefon zostanie wyłączony po rozwiązaniu konkursu.

Odpowiedź na pytanie z TE#89: zawodnik, który w Street Fighter Alpha 2 na SNESa nosi inne imię niż w innych wersjach (jej części seria to Sodom (w owej odsłonie nosi pseudonim Katana). Prawidłowo na to pytanie odpowiedzieli: Piotr Radka oraz Krystian Rząd. Gratulujemy!

TEKKEN 5 – RAPORT Z WERSJI ARCADE

Nadszedł czas wielkich czynów. Oto początek nowej ery. Tekken znów jest tym, czym powinien być. Tekken 5 zawładnął światem bijatyk. Gracze z Korei i USA, którzy już od dłuższego czasu byli podzieleni na dwa obozy (grający w TTT i grający w T4) nieprzerwanie katują T5! Japońscy zwolennicy VF grają w T5! Pecetowi maniacy powietrznych symulatorów też grają w , no dobra, ci wciąż grają we Fight Simulator, ale całe reszta wywija gałką znajdującą się na automacie T5. Według opinii najlepszych Graczy z Anglii, USA i Korei piąta część Tekkena jest najbardziej wyważoną częścią z całej serii. Co prawda niektórzy narzekają trochę na Steve'a, Julie czy Ravene, ale nie jest to nic, z czym nie dałoby się grać na niemal tym samym poziomie.

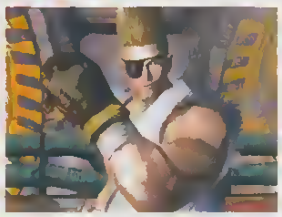
Na chwilę obecną najskuteczniejszy Gracz w Japonii steruje Bryanem i ma grubo ponad 2000 zwycięstw. Odkryły się nowe postacie w time release: Wang, Bruce, Genryu, Kuma, Mokujin i Devil Jin. Wang jest już uważany ze top tiera który spokojnie może konkurować ze Stevem, ale minęły przecież raptem dwa tygodnie gameplayu. MadDogJin w końcu wygrał turniej, sprawiając sobie tym samym świetny prezent tuż przed wstąpieniem do armii (tak, wojo męczy nie tylko w Polsce). Wyniki dwóch ostatnich turniejów w Korei:
18 grudnia: 1. Nin (Steve), 2. Insaok (Raven), 3. Moksungin (Lew)
27 grudnia: 1. MadDogJin (Steve, Hwoarang, Bryan); 2. Leedy (Kazuya), 3. Nin (Steve)

Nin ze swoim Stevem na razie przoduje w rankingu koreańskich Graczy. Zaraz za nim są MadDogJin oraz Insaok. Nin to typowy kapierz non stop czający się w obronie (bardzo dobry refleks). Insaok wykonuje mordercze juggle z nieprawdopodobną skutecznością, a MadDog to klasa sama w sobie. Super efektowna gra Hwoarangiem i Brynem z niezwykle wysoką efektywnością oraz maksymalnie skuteczna (czytaj: turniejowa) gra bokserem.

Z braku miejsca na przytoczenie historii nowych postaci lecę dalej z charakterystyką figherów – tym razem nieco krócej.

PAUL PHOENIX

Jedna z najsilniejszych postaci w T4 nie została zbytnio zmieniona. Właściwie nie było jej to potrzebne. Namco starało się w Tekkenie 5 zbalansować postacie poprzez uczynienie tych słabszych mocniejszymi, więc Paweł nie dostał zbyt wiele nowych, dobrych rzeczy. Najważniejszą zmianą jest zabranie mu JF, czyli d+4,2[f,1+2]f. Tak, Paul stracił swój największy argument, ale nie jest w tym osamotniony - autorzy zrazygnowali z 99% JF, które wprowadzili w Tekkenie 4, co oczywiście nie zadowoliło najbardziej skillowych graczy. Teraz po zablokowanym d+4, Paul zachowuje się dokładnie tak jak w TTT, a następne dwa hity siedzą bez żadnego JF. Nowe zagranie „deathfistowca" to:
D/f+2~b - połączenie d/f z odchyleniem do tyłu. Naprawdę przydatne sprawa, sway wychodzi niesamowicie szybko i można z niego



wyprowadzać ciosy jak z normalnego swaya. Można też wykonać cancel odchyleniem (unikając) lub poprzez d/f+1~b i tak w kółko. To jest jego nowa zabójcza broń.
F,f+2,2[~b], FC, df+2,2[~b] – stare kombinacje z możliwością cancelowania.
Qcf+1+2[~b] - różne sposoby wykonania tego samego ciosu. Z tym, że teraz możemy go cancelować. Wygląda to mniej więcej jak cancel f+2 od Jun w TTT. Dodatkowo mamy możliwość wykonania tego jako pojedynczej techniki, a nie jako drugi cios stringa.
B+2 - stunujący ne CH, hit na średnią wysokość jakich wiele w Tekkenie. Plusem tego zagrania jest to, że ze stuna nie można się wyrwać. Całkiem przydatna zabawka.
D/f+4 - teraz na CH przeciwnik dostaje FS, czyli Fall back stun, wyglądający jak po WS+2 od Kazka, z którego można się na szczęście wyrwać. Ostatnim już nowym ciosem Pawła jest b+3 - dający crumple stuna na CH highowy kopniak, którego można wykorzystywać w juggiach. Podsumowując, Paul jest wciąż groźną postacią, jego mocne punkty wciąż są mocne, a słabe (brak naprawdę dobrych lowów) zostały wzmocnione.

LEI WULONG

Lei był z pewnością jedną z najsłabszych postaci w T4 – nie miał żadnych konkretnych kombinacji. Jego wall game był jednym z najgorszych, a juggle kroiły dramatycznie mało. Namco musiało coś z tym zrobić, bo inaczej fani każdenek przestaliby grać w ich serię. W moim mniemaniu udało im się to z nawiązką. Najważniejsze zmiany u policjanta to nowe, naprawdę konkretne juggle startery: F,f+2 - czyli dobrze już znany cios z pozycji łygrysa. Dający bounce'a pozwalającego na szereg standardowych juggli. Niestety u Lei'a juggle nie zmieniły się za bardzo (dalej wyglądają słabo i mają tylko nieco większy damage). Niemniej jednak obie nowe wybitki zebierają same w sobie sporą ilość energii.
F,f+3,[b]_4 - bardzo mocna wybitka, krojąca mnóstwo kreski, będąca jednocześnie chyba najlepszym nowym ciosem Lei'a. Znakomitym rozwiązaniem jest możliwość kontynuowenie w razie trafienie na bloku. Istnieje też opcja odwrócenie się plecami w celu dalszego mieszania w głowie przeciwnika.
SS+4 - ciężko określić właściwości tego ciosu, gdyż nikt go do tej pory nie używał. Wiadomo o nim tyle, że jest midowym juggle starterem.
Pałkarz dostał kilka nowych możliwości przejść do postaw. Jedną z nich jest przeskoczenie do Snake Stance po d+4, jednak nie jest to jakoś szczególnie użyteczna. SS+3+4_1+4 jest przydatniejsze, SS+2 pozwala na przejście do postawy pijanego mistrza, w której dodano naprawdę sporo nowych ciosów – raczej bazużytecznych w walce, jak i całe drunken stance, ale.
Z nowych zagrań warto wspomnieć o f,f+4,3+4 - dwuhitowym stringu kończącym na high.
D/f+1+2[~f] z możliwością przejścia do Tiger Stance, potężny cios z crouch recovery.
Smerf z Hongkongu otrzymał też nową opcję ataku z ziemi. Leżąc twarzą do ziemi 3+4 - wygląda jak „helikoptar" i jest całkiem ciekawym nowym uderzeniem ze wstawanie.
Ostatnią rzeczą, którą zmieniono u klone Jacky ego Chana, jest zwiększone prędkość poruszanie się w postewach. Lei'em gre się _ jak Leiem. Nie zmieniło zbyt wiele poza tym, że powrócił damage z TTT i Lei ma teraz więcej możliwości, by posłać oponenta w powietrze. Jest po prostu o wiele groźniejszy niż w T4.

CRAIG MARDUK

Jedna z nowych postaci w T4, na pewno ciekawa, aczkolwiek wydaje mi się, że autorzy nie wykorzystali do końca potencjału fightera vale-tudo. Fanów tegoż zawodnika powiadomiam, iż zmienił swe oblicze nie do poznania! Przede wszystkim stał się postacią świetnie juggle ującą. I pisząc „świetnie" nie mam na myśli tego, że zadaje duży damage (aczkolwiek to też), tylko że posiada naprawdę ładne i ciekawe floating. Wybitnie pomagają mu w tym rzuty z powietrza, których Marduk ma dokładnie trzy: 1+3, 3+4 i f,f+1+2. Zabierają one sporo energii jak na juggle endery i wyglądają maksymalnie widowiskowo - zwłaszcza ten, który przypomina Kingowy Giant Swing (czuć jego moc). Jeśli chodzi o rzuty, to całkowicie przebudowano Mardukowi jego

tackle. Teraz nie można już robić 4 ataków ręką, a potem ciosu kończącego. Jest za to możliwość zaatakowenie raz, ale nie 8 sposobów! Oczywiście będzie mniejsza ilość możliwych ucieczek, a i z samego tackle'a można się łatwiej wyrwać. Wieprzek otrzymał też jeden nowy rzut w Vale-Tudo Stance oraz dwa throwy na łazącego, które – uwaga - są juggle starterami! Marduk podnosi przeciwnika z ziemi i ciska nim w powietrze niczym piłeczką palentową. Co dalej? Może kaleczyć mu twarz w powietrzu na tysiąc sposobów, kończąc całą akcję rzutem na lecącego! Wygląda to naprawdę rewelacyjnie, a i krótkie ilości energii. Ze standardowych ciosów świnia dostała kilka ciekawych rzeczy. Np. nowy juggle starter: f,f+1_2, silny, z możliwą kontynuecją, pozwalającą na ciekawe juggle i dobrego juggle endera (średnio bezpiecznego).
Offensive push - robiona poprzez 1+2, czyli cios nie zabierający energii, ale robiący GS. Całkiem przydatny.
F+2,1 (lub 2,1 – nie wiadomo do końca, jaka jest notacja) - bardzo szybkie i przydatne combo, godnie zastępujące f+2,1,2,1 zarówno pod względem prędkości, jak i damage u - świetny juggle ender oraz cios do pokowania. Najlepszą nową rzeczą jest d/f+3 oraz jego kontynuacje, pozwalające nawet na przejście do Vale-Tudo Stance. Świetnie sprawdzają się w juggiach (bez opóźnienia i o niezłym damage u).
Moje pierwsze wrażenie jest bardzo pozytywne - rozbudowanie ciosów sprawiło, że Marduk stał się silną i naprawdę ciekawą postacią.

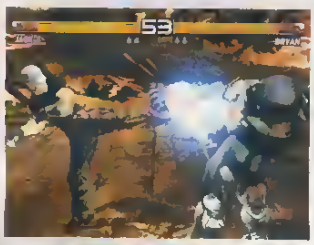
LING XIAOYU

Uczennica jest postacią, która na przejściu do T5 zyskała najmniej. Ale czy cokolwiek było jej potrzebne, skoro posiada arsenał z T4? Nie sądzę. Najważniejszą zmianą u Xiaoyu jest zabranie jej gwaranta po WS+4. Koniec z kapieniem na WS+4, teraz można zrobić QR i 4~3 już nie siedzi.
Z pozostałych zmian/nowości u Xiajki możemy odnotować:
SS+3~b - wolna podcinka, ale po SS, więc sprawa szybkości może być myląca. Dlatego uważam, iż jest ona naprawdę przydatna. Dodatkowo posiada możliwość cancela do RDS - potężna juggle to potem tylko formalność.
U/f+3+4 - chyba najlepszy, według opinii większości Graczy, nowy cios studentki. Trzy hity z możliwym przejściem do RDS, dająca heavy KD na trafieniu, umożliwiający dobitkę. Szybkie i bezpieczne na bloku - czy potrzeba czegoś więcej? Cios, który zdecydowanie należy nadużywać.
U/b+3+4 - pseudoflip od Laws o bardzo słabym zasięgu. Właściwie bez żadnego zasięgu, gdyż robiona w miejscu i łapiące głównie atakujących. Wygląda jak f,f+3+4 i pozwala na juggle owane – raczej nieprzydatne.
F,f+1~3 - nikomu niepotrzebny string, który nie wyróżnia się niczym w arsenale ciosów Xiajki.
FC,b+3 - jedyne sensowne wykorzystanie tego ciosu ma miejsce w akcjach po trafionym SS+3.
B+3 - jeszcze nikt nie odważył się wykonać tego ciosu podczas walki - więcej chyba nie muszę dodawać.
Ling dostała też dwa nowe ciosy z Hypnotist. Welk (niestety, oba na high) oraz jeden midowy w AOP o bliżej nieznanych właściwościach.
Uczennica wciąż jest potężna i w żadnym wypadku nie można powiedzieć, że została osłabiona. Jednak wiele grających nią osób uważa, że nie jest tak mocarne jak w T4. Czas pokaże, jak jest naprawdę.

BRYAN FURY

Bryan zawsze posiadał mocarne ciosy, która charakteryzowały się czystą brutalnością. Jedną z najważniejszych wiadomości jest fakt, iż cyborg w T5 jest jeszcze bardziej brutalny! Nowe ciosy Bryana to

3,3,4 oraz 3,3,2 - wymienne stringi z końcówką odpowiednio na mid i na high, niesamowicie potężne (zwłaszcza 3,3,4, które świetnie nadaje się na juggle endera) Np w akcji WS+1, 3,3 3,3,4, kroi niemałe ilości energii!
To w czym Funat był zawsze słaby to uderzenia na low W koncu zostało to zmienione Cyborg otrzymał parę nowych stringów (chyba od Niny) zaczynających się na low
D+3,2 - świetny do podnoszenia przeciwnika z ziemi, umożliwia ewantualną kontynuecję jugglem
D+3+4,2,3 - kombinacja low, high, mid o nieznanych właściwościach, jednak low hit



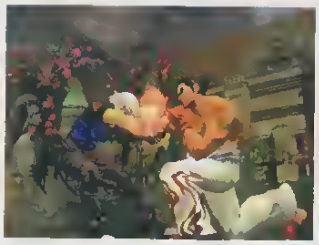
zawsze jest mile widziany
B,f+2 – juggle starter idący na high, w miarę bezpieczny na bloku
Jedną z ważniejszych zmian u Bryana jest zamiana 1,2,1 2 na 1,2,1 przy czym ostatni cios daje Crumple stune na CH B,b+4 zbiera teraz z ziemi, a dodatkowo f f+2 nie pozwala na szybkie wstawanie! Ostra rzecz Ale to nie koniec nowego stuffu u cyborga Przywrócono sposób wykonanie b,b+1 na b+1 z TTT i zabrano całkowicie b+1 2,1 z T4 (i bardzo dobrze) Zmieniono tez animację WS+3 - wygląda lepiej, bardziej przekonująco Dodano tez możliwość zrobienia crouch dasha po b+3, a takza wyposażono pół-robota w nową kontynuację po b+3,1+2 (świetnie wyglądające dobijające uderzenie łokciem) Bryan stał się w końcu taki potężny, na jakiego wygląda - może to dzięki nowemu silnikowi od Fiata Uno?

CHRISTIE MONTEIRO

Chnstie podobnie jak Xiaoyu, nie została poddana zbyt wielu modyfikacjom Jednak to, co dostała czyni ją zdecydowanie groźniejszą
U+3 - flipodobny cios, oczywiście zbierający z ziemi (jek większość ciosów u Krystyny), dający Guerd Stuna i dobijający do gleby
F+3+4 - drugi nowy cios Chnstie podobny do poprzedniego ale umożliwia juggle a Czy czegoś więcej było jej trzeba? Szybki bezpieczny, ściągający z ziemi juggle starter Według mnie jest to zbyt przegięte zagranie Panne Monteiro dostała też nowego stringa - 3 4 Samo 3 na CH daje crumple stuna, jednak ciężko określić właściwości tego ciosu gdyz kazdy grający Chnstie robi to prewie identycznie jak w Tekkenie 4
Reszta nowych rzeczy u Krysi to raczej zmiany wcześniej istniejących zagrań Np po d/f+1 mozemy teraz przejść do stania na rękach! Ciężko określić czy będzie to przydatne - wszystko zalezy od szybkosci tego przejścia Dodatkowo połączono teraz za sobą ataki b+3 i 3~3 Co więcej, na CH oba są gwarantowane Jak szybkie jest kolanko, chyba nie trzeba przypominać? Juggle po tym zagraniu są naprawdę potężne i trzeba uważać, eby tego przypadkiem nie łyknąć Samo 3~3 wykonuje się teraz przez d+3~3 Zmiana animacji jest najpewniej spowodowana nowym stringiem 3,4 i nie ma większego wpływu na rozgrywkę
Na koniec trzeba wspomnieć o nowych ciosach z Handstand Christie otrzymała w prezencie string f+1,2 i całą gamę jego rozwinięć, które pozwalają pozostać zarówno w Relaxed Position jak i w normalnej pozycji czy tez na kucaka Ogólne wrazenia z nowej „miss capoeira" są pozytywne Kryśka jest skuteczna i potężna, a bynajmniej nie chodzi o jej masę ciała No i co najwazniejsze jest jeszcze ładniejsza niz w T4)

KAZUYA MISHIMA

Kazek w T4 na nowo zdefiniował pojęcie „granie mishimami" a to z powodu bardzo dużej ilości nowych, ciekawych i przydatnych ciosów oraz idącego na high i nie wybijającego na normal hit ewgf'a Jednak mimo tych wszystkich ddorodzejstw Kazuya nia był top tierem Namco musiało coś z tym zrobić i zrobiło
Niezaprzeczalnie najwazniejszą zmianą jest wybijający na normal hit ewgf! Tak panie i panowie, stary ewgf powrócił, co więcej - umozliwia niesamowite juggle pokroju ewgf, ewgf 1 1 1 1, ewgf i wiele innych podobnych Niemniej jednak system w T5 jest inny - mamy tzw high crushe, czyli ciosy unikające highów i to naprawdę działa Ewgf nie ściąga nas juz zawsze i z kazdej pozycji, jeśli robimy coś ze atatusem high crush (np podcinka lawa albo d+1), to ewgf nas nie trafi Stąd tez nie jest to aż tak potężna bron, jak w



poprzednich częściach Jadnek wciąz mozna na niej oprzeć grę Kolejnym nowym, bardzo dobrym zagraniem jest cd+4,1, czyli hellsweep połączony z midowym puncham To jest to, czego Kazikowi zawsze brakowało W końcu ojciec Jina ma mozliwość wymiany cd+4,4 i cd+4,1 Cios ten sam w sobie jest znakomity nie daje opóźniania i mozna go smiało używać w trakcie walki, a nie tylko na zakończenie juggla gdzie również sprawdza się znakomicie
Kazyua dostał nowego flip juggle startera f,f+2, który działa podobnie jak wgf na CH w TTT, nie jest więc tak wielkim polem do popisu jak inne wybitki Ma tez spore opóźnienie jednak wciąż wzbogaca arsenał przydatnych ciosów
Następnym ciosem, e właściwie kombinacją ciosów która świetnie nadają się na juggle endar, jest b+2,4<1 Kombinacja na h,m,h, ostatni cioa możemy opóźnieć, a gdy nim trafimy przeciwnik dostaje curmple stun Ma on jednak duże opóźnienie na bloku, więc trzeba bardzo uważać i najlepiaj stosować tylko w juggle ach
D/b+3 – kopniak na low zbierający z ziemi, dość szybki i względnie bezpieczny
FC,df+3+4 - wybitka idąca na sM i dające sporego guard stuna - naprawdę przydatne
Ostatnimi nowymi ciosami są kontynuacje d/f+1, odpowiednio
D/f+1,2
D/f+1,f+2
D/f+1,4
Najbardziej werty uwagi jest d/f+1,4 Umozliwiający juggle na CH szybki bezpieczny i zadający spory damage Nie mogę nie wspomnieć o nowym rzucie z full croucha FC,df,d,df+1+2
Podsumowując, Kazek stał się jeszcze ciekawszą postacią niz w T4 Jest silny, ma potężne juggla i ogromny arsenał możliwości. Z pewnością znowu będzie to jedna z najpopularniejszych postaci i na pewno w zestawieniu pod względem akutecznośći znajdzie się wyzej niz w T4.

HWOARANG

W kazdej kolejnej części ta postać jest mocno przebudowywana Zyskuje coraz to nowe przejścia do flamingo, a i z samych flamingo ma duzo większe możliwości Nie inaczej jest i tym razem choć panowie z Namco pod niektórymi względami nieco przesadzili Hwo jest na pewno top tierem ze zdecydowanie najmocniejszymi jugglami Najwazniejszą zmianą jest wprowadzenie U/f+3 4 3 z left flamingo - mozna tę serię pakować w juggle'ach! Absolutnym standerdem jest akcja pokroju b+3, 2,4,2 f+3 u/f+3,4,3 Kradnie niemałe ilości energii i wygląda bardzo efektownie
Drugą bardzo wazną zmianą jest d/b+4,4 Teraz po samym d/b+4 mozna przejść do flamingo Jest to niesamowicie przydatna sprawa, gdyz d/b+4 jest bardzo szybkie zbiera z ziemi i idzie na low Tak więc po praktycznie kazdej podcince mozemy przejść do flamingo i kontynuować juggle Co więcej jest to tez doskonały początek custom stringów Niestety gdy przeciwnik zablokuje Hwo dostaje stuna pokroju przyjętego na blok Hellsweepa Jednak plus bazdyskusyjnie przewyższa minus Nie ma miejsca na wymienienie wszystkich nowości u „Boba" - z tych najciekawszych warto wspomnieć o mozliwości rzucenia przeciwnikiem w powietrzu, co wygląda kosmicznie! Wykonuje się to przez d/f+3+4 Prócz tego dezerter otrzymał mnóstwo nowych ciosów z normalnej pozycji np u/f+4 4,4, przy czym po kazdym z hitów może przejść do flamingo Hwo dostał tez kilka low hitów (akurat to mu się przyda) głównie po SS Namco sprezentowało mu takza mozliwość zrobiania dwóch ostatnich ciosów ze stringa 3,3,3,3, przy czym jeśli trafi na CH, to jest juggle starterem – cancal do flamingo tutaj tez jest opcja! A z RFF dostał w końcu cios na mid o średnio dalekim zasięgu
Najistotniejszym faktem w temecie juggle'i po CD+4 jest możliwość przejścia do flamingo po „obrotowie" (RFF 3~4), co jest bezpośrednią przyczyną juggla i na połowę paska Krótko mówiąc Hwoareng stał się potworem, z którym juz na pewno nie będzie fikał Jin.

MARSHALL LAW

Nie ukrywam, ze Law to moja ulubiona postać w T4 i dlatego ciaszę się niezmiernie z uporninków, jakie zasarwowała mu ekipa z Namco W T5 Marshall zakłada patelnię na plecy i kopia wszystkim tylko!
Nie tylko mamy teraz możliwość juggle owania po większej ilości ciosów, ale mozemy również juggle'ować o wiele dłużej dzięki nowym kombinacjom Mozliwe jest np. CH 4 b+2,3,4~f~b~f~b3 po zwykłym 4 na CH Ale to nie koniec, bo jest jeszcze np CH b+1,2,1 4 4,3,4~f~b~f~b3 Jakby tego było mało, Law dostał nowego, bardzo potężnego kopniaka ze swojej postawy smoka, wykonywanego poprzez 3+4, co prawde idącego na high, ale bardzo ailnego dającego ogromnego Guerd Stuna i idealnego jako juggle ender Sam cios wygląda podobnie do CD+3 od Kazka w T4
Drugim nowym ciosem-stringiem z postawy jest 2<f+2<1+2, który oczywiście równie skutecznie działa w juggle'ach Jakby tego było mało, kazdy z ciosów mozna opóźniac, a ostatni kładzie na ziemię i jest GB To wszystko jednak nie byłoby az tak dobre gdyby nie to, że Marshall moze tak bezpiecznie i w tek wielu miejscach przejść do DS cancelując kolejne ciosy
Z nowych ciosów/atnngów równiez pojawiło się trochę nowych zagrań Zwłaszcza w sferze lowów Law otrzymał kilka uzytacznych zagrań, po których w przypadku trafienia mozna kontynuować juggiem np d/b+3, lub BT d+4 Co więcej, d/f+4 moze być kontynuowane flipem i zabiara więcej enargii gdyz flip jest gwarantowany jeśli d/b+4 trafi D/b+4 jest też obecne w jeszcze jednej formie b+2<3<d+4 i jest wymienialne ze zwykłym 4 (u Graczy z gorszym refleksem) Nie mozna nia wspomnieć o f,f+2<1<3, czyli nowym juggle enderze - zbierający praktycznie z ziemi i zadający niezły damage o sporym zasięgu Nie sposób wymienić w tak krótkim tekście wszystkich zmian, które zaszły u Lawa - reszta znajdzie się w opisie T5 „Mistrzem kuchni" znow trzeba się „nauczyc grać od początku" Czy to dobrze, czy źle, zdecyduj sam Ale na pewno doświadczenie wyniesione z T4 (głównie w kwestii wykonywania przejść do pozycji) zaprocentuje W kazdym razie Law ma teraz tyle możliwości, ze na pewno nie będzie się nim grało niewygodnie z pewnymi postaciami, jak to miało miejsce w T4

Za miesiąc ostatnia partie postaci Podziękowanie dla Trzciny za nieocenioną pomoc przy pisaniu tego tekstu □ [mashtar]

Heloł! Nowy Rok, nowe plany, nowe nadzieje Jedna juz się spełniła - skośnoocy bracia mają Gran Turismo 4 Mozemy zacierać ręce, bo niedługo również i my będziemy mogli zanurzyć się w rozpracowywaniu tej gry. (..) Po zakończeniu turnieju F1 zamierzam rozkręcić kolejny, póki co nie wiem jednak, jaki tytuł weźmiemy na tapetę Na internetowym forum „Kącika Wyścigowego" trwa głosowanie Czy ma to być najnowszy Colin, WRC, a moze Burnout lub Need For Speed? Głosujcie! (..) Kilka osób mnie o to prosiło, dlatego tez ponizej podaję swój numer Gadu-Gadu Podobno na „gadulcu" jest kilku Gamerów, którzy podają się za mnie Teraz będziecie wiedzieli, gdzie uderzyć. Trzymajcie się i do przeczytania na Necie lub za miesiąc w gazecie (nawet mi się zrymowało) Pa [gamera]

KONTAKT gamera@go2.pl, tel kom. 0603 564-172, gadu-gadu 430614
listy na adres: Mirosław Grabe ul. Poderewskiego 1b/22 41-710 Ruda Śląska 10

TURNIEJ DOMOWY F1 04

Za nami juz trzy GP Tworzy się czołówka zawodników, którzy będą za sobą rywalizować o końcowe zwycięstwo Mam nadzieję, za nia zdeprymuja to pozostałych i będą walczyć do końca Oto wyniki z GP Malezji i GP Bahrajnu

GP Malezji:

Jazda odbywała się w Simulation (Race waekand)

Team:	BAR
Kierowca:	J Button
Difficult:	Semi-Pro
IQ:	Professional
Race distance:	50%
Flagi:	on
Damage:	off
Failures:	on
Fuel:	on
ABS:	off
Pogoda	sunny
Kwalifikacja	z kwalifikacjami

Na wszystko było półtorej godziny
Zwycięzcą GP Malezji został Kamil Góra z czasem 41,08,199, tuż za nim był Jan Wycisk z czasem 41,11,253, a na trzecim miejscu uplasował się Adam Krupe z czasem 41,20,122

GP Bahrajnu:

Jazda odbywała się w Simulation (Race weekend)

Team	BMW Williams
Kierowca:	R Schumacher
Dificultt:	Semi-Pro
IQ:	Professional
Race distance	30%
Flagi:	on
Damage:	off
Failures	on
Fuel	on
ABS	on
Pogoda:	light rain
Kwalifikacje:	z kwalifikacjami

Na wszystko była jedna godzina.
Zwycięzcą GP Bahrajnu został Kamil Góra z czasam 28,00 713 drugi był Adam Krupa z czasem 28 10,196 a trzeci Adam Dziuba z czasem 28,11,215
Punktacja po trzech GP wygląda następująco
1) Kamil Góra- 28 punktów
2) Adam Haski- 19 punktów
3) Jan Wycisk i Adam Krupa po 17 punktów
5) Mariusz Pławucki- 12 punktów
6) Krystian Frankowski- 11 punktów
7) Adam Dziuba- 8 punktów
8) Jacek Skiba- 3 punkty
9) Bogdan Zuber- 2 punkty

Za miesiąc GP San Marino i GP Hiszpanii

Gillet Vertigo Race Car

opracował Krzysztof Kulewski z Inawrocławia

Samochod, ktory pomogł mejednemu ukończyć większosc wyscigow w GT3 musi miec swoje „trzy grosze" w „Kąciku Wyścigowym" Na pierwszy rzut oka wydaje się, ze jego „przeszkadzający" napęd na tylne koła do w kosc poczatkujących Graczom Jakze mylne wrazenie Auto wspaniale trzyma się jezdni Ponizsze ustawienia kierowane są do Graczy z pewnym doświadczeniem Kosmetyka zawieszenia i skrzyni biegow czyniq samochod szybszym, zwrotniejszym, ale i bardziej podsterownym, co jest efektem regulacji spojlerów Bardziej wrazliwy na zakrętach, mniej podczas walki na prostej i lekkich łukach

Spring Rate 16 0/16,0
Ride Height 90/60
Shock Bound 7/7
Shock Rebound 3/4
Camber 2,5/2,0
Toe 0,0/0,0
Stabilizer 4/3
Brake Balance 8/7
Downforce 1,00/1,25
Initial Torque 30
Accel 30
Decel 30

First 3,000	ASM 0
Second 2,150	TCS 4
Third 1,645	VCD N/A
Fourth 1,330	AYC N/A
Fifth 1,150	
Sixth 1,040	
Final 3,300	
Auto Set 21	

AUTOR WYSCIGOWE FORUM DYSKUSYJNE

GAMERA
site Admin

Dołączył 03-03-2003
Posty 16
Skąd Ruda Śląska

Wysłany 6-12-2004 16:25

TEMATY DO DYSKUSJI:

"Co zmieniłbyś w "Kąciku Wyścigowym", by stał się lepszy?"
"Najgorsza gra wyscigowa w ktorą miałeś okazję zagrac."
"Jakie gatunki wyscigow preferujesz i dlaczego są one lepsze od innych (np Nascar, WRC F1 itp)?
"W ktorej z gier wyscigowych są najlepiej oznakowane trasy?"
"Nie mając zadnej z konsol dostępnych na rynku jakie wyścigi zawrazyłyby o ewentualnym zakupie jednej z maszyn grających i dlaczego właśnie tej a nie innej?"
"Furmułki 1 czy są dla Ciebie królami gier wyścigowych i w który/a tytuł/y najbardziej lubisz grać?"
"Ktora konsola ma według Ciebie najlepszą biblioteke wyścigów?"
"Czy kierownica ma wpływ na prędkosc jazdy?"
"Samochod na jakim się najbardziej zawiodłeś "
"Co byś zmienił w serii GT?"
"Najlodniejsza trasa w grze wyscigowej "
"Którego hamulca częściej używasz - recznego czy recznego i dlaczego właśnie tego?"
"Którą skrzynię biegow preferujesz - ręczną czy automat?"
"W ktorej grze wyścigowej auta najlepiej pokj gumy?"
"Colin 5 versus WRC 4"
"Burnout 3 versus NFSU 2"
"Jak wyobrazasz sobie swoją ulubioną grę wyscigową na konsolę przyszłej generacji?"

profil pw email www

Którą skrzynię biegów preferujesz - ręczną czy automat?

Wysłany 9-21 2004 12:36

„(..) Oczywiscie ręczną Po pierwsze, mozna na niej uzyskac lepsze czasy Po drugie mieszanie biegami podczas wyscigu pozwala jeszcze bardziej się skupić na grze (na autamacie tylko prosto, zakręt, prosta, ewe mozna iść się przespać) Po trzecie, nie ma to jak wysokie obroty, a na tą skrzynia automatyczna nie zawsze pozwala (..)" Adam Koczor

„(...)Wszystko zależy od tytułu, ale w 80% gier mój wybor to automat 1) prosty, łatwy przyjemny w koncu gra się dla przyjemnosci), 2) efektywny (nie jak manuel ale zawsze), 3) przyzwyczajenie, drugo natura człowieka... 4) odpowiada mu styl jazdy z automatem – jeszcze w zadnej grze nie była realistycznego homowania silnikiem co ostatecznie przekreśliła manuale w moich oczach, 5) niekiedy automat jest wyjątkowa skopany i krodnie zbyt duze czasu (CMR05), 6) licencje w GT,) (..)" Pablo_el

„(...) Przy tak wysokiej mocy silników jakie są w grach wyscigowych tylko automat (..)"
Paweł Mosołek <bqg@poczta.fm>

„(...) W moim przypadku wygrywa zdecydowanie manualno skrzynia biegow Wymaga od wirtualnego kierowcy zdecydowanie większego doswiadczenia ale przyjemnosc z jazdy jest niesamowita Kręcenie obiektow oz do zapalenia czerwonej diody na kokpicie i cała wrażenie,) No i wyniki na manualu mozna uzyskac zdecydowanie lepsze (...) Miałbym jeszcze prosbę Szukam kontaktu z wirtualnymi rajdowcami grającymi w WRC4, mógłbyś umieścić w „Kąciku .." mojego maila? Aktualnie bawię się online, ale niestety wśród ponad 900 sklasyfikowanych kierowców nie natrafiłem na zadnego Polaka [prosbę Derka spełniam ponizej – dop Gamera] (..)" Derek, speedrider@interia.pl

„(...) W grze preferuję skrzynię automatyczną, bo jest wygodniejsza i nie trzeba kombinowac z padem Natomiast w normalnej jeździe samochodem automatyczna skrzynia biegów jest trochę „nudna" (..)"
Andrzej (Kucza) Kompała z Wirku

„(..) U zarania gier wyścigowych nie była istotne, czy skrzynia jest manualna czy automatyczna Ja preferuję obie Dlaczego? „Trzy w prawo, ostry zjazd, hamuj, tnij, uwaga skały .." - to mozna usłyszeć w szutrowkach, dlatego jeśli gram na dobrej kierownicy, to wybieram manuala Z kolei przy granie na padzie wybieram automat Lub – jeśli gra daje taką mozliwość – półautomat (..)" PESEQ, Barteszyce

„(..) Zdecydowanie manuelną! Pozwala wycisnąć więcej z auta Poza tym dodaje realizmu grom Mieszając biegami ręcznie musisz stawać przed tymi samymi dylematami co prawdziwi kierowcy - czasem przed zakrętem trzeba przeciągnąć bieg, ba i tak zaraz przyjdzie go zredukować, innym razem trzeba wbić wyższe przełożenie szybciej, by wykorzystać moment obrotowy dostępny przy niskich obrotach Nieznacznie, ale zawsze podnosi to osiągi Manuele mozna polecić osobom, ktore lubią, gdy w grach wiele się dzieje Od pewnego poziomu zaawansowania po prostu zarzynasz się nudząc w większości gier Wybierając manuala znów musisz kombinować. I o to chodzi! (...)" Łukasz Szewczyk

„(...) Jako Gracz nastawiony na zabawę w grach preferuję automat Wolę skupiać się na dobrym wejściu w zakręt i umiejętnym wyprzedzeniu przeciwników niz mgrzyc się z dylematem, na jakim biegu jechac w danej chwili Niestety, gra to nie rzeczywistosc i ciężko wyczuć jak „ciągnie" auto w danej chwili W realnym swiecie jest odwrotnie nie wyobrażam sobie jazdy bez gałki biegów Jestem z tych, co twierdzą, ze automat jest dla bab i lalusiow (..)"
Ludwik Konsewski z Łodzi

„(...) Zależy w co się gra. Szerpiąc np w GT czy Colina nie wyobrazam sobie jazdy na automacie (same licencje w GT wymuszają ręczną skrzynię biegow) Grając w arcade'owki typu NFS czy Burnout, gdzie najważniejsze jest adrenalina, automat jest jak najbardziej wskazany Dlatego sądzę, ze oba warianty są potrzebne. (...)" Kuba Sędziarski z Mielna

„(..) Preferuję automat Wiem, ze na ręcznej mozna i jest więcej mozliwosci, większe kontrola nad pojazdem, ale przy szybkiej akcji gubię się (Formula One, Colin, WRC) Skupiam się przede wszystkim na jeździe. Mimo że przełączanie manualne weszło mi w krew to w scigałkach tego nie używam Podobnie wygląda sprawa z kierownicą, ale to inny temat.. (..)" Diega z Bydgoszczy

profil pw email www

TELEXTREME

Z pytaniem o okładkę GT2 wiele osób miało problem. Niektóre odpowiedzi były naprawdę zabawne, a przecież chodziło o „najaz" na obudowę silnika. Tak odpowiedziało sporo z Was, a nagrody trafiają do Jacka Godyńskiego, Marcina Mnicha i Pawła Wysockiego. Gratuluję.

WRC4: jakim samochodem i dookoła czego jedziemy w Pro Driver Challenge w Newbie?

Termin: do 3 lutego 2004 r.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND TUNING...

W tym miesiącu mozecie obejrzeć pierwsze zdjęcia z drugiej części NFSU Autor Patryk Cichuta dosc agresywne podszedł do najnowszego EVO VIII, ktore i bez zewnętrznego tuningu wygląda jak rasowy uliczny wojownik Pamiętając fakt samego wyglądu należy rowniez wspomnieć o nowości, jaką jest regulacja części zamiennych w tej grze Po kilku minutach majstrowania (Gran Turismo to ta nie jest) udało mu się wycisnąć z fury całkiem niezłe przyspieszanie 2 06 sekundy na 0 100 km

„(...) Czym jest intercooler w Gran Turismo (tuning)? Wiem, że dzięki niemu przybywa mocy, ale jaka jest jego prawdziwa zasada działania? (..)" ???, ???

Intercooler to coś w rodzaju chłodnicy Chłodzi powietrze za sprężarki, a umieszczony jest w doładowywanym silniku tłokowym.

„(...) Ostatnio zdarzył mi się dziwny przypadek. Jadąc na Test Course przywaliłem w bandę i wyleciałem z toru Okazała się, że jechałem poza ekranem na jakiejś nieskończonej prostej. Samochod rozpędził się do granic możliwości. Czy coś o tym wiadomo i czy jeszcze są jeszcze jakies inne trasy, na ktorych się to zdarza? (...)" Jan Milewski z Kozimierza Dolnego

Ten problem pojawił się już w drugiej części Gran Turismo. Tam na jednym z torów można było w taki sam sposób wylecieć z trasy. Wygląda na to, że ten sam problem pojawił się i w GT3, co już wcześniej zauważyło kilku Czytelników. Miejmy nadzieję, że przy „czwórce" programiści wzięli to sobie do serca i takich błędów nie uświadczymy

Nagrody otrzymują: Jacek Godyński, Marcin Mnich i Paweł Wysocki

CHECKPOINT

NAJLEPSZE CZASY LUTEGO

PROJECT GOTHAM RACING 2

Sydney:		
Downtown Short	0 25 570	Marcin Pająk ze Skawiny
Under the bridge	0 27 560	Marcin Pająk ze Skawiny
Yokohama:		
Shinko Park	0 16 901	Marcin Pająk za Skawiny
Minato Mirai	1 00.357	Krzysztof Waniek z Szczecina
Hong Kong:		
Harcourt Challenge	1.17 786	Rafał Marzec (Starzec)
Hacressey Road	1 23.384	Jacek Dolibog z Inowrocławia
Stockholm:		
Northern 3	1 00 271	Rafał Marzec (Starzec)
Gamla oval	0 38.179	Krzysztof Waniek z Szczecina
Florence:		
Duomo 2	0 33 882	Jacek Dolibóg z Inowrocławia
Battistero 2	1 06 820	Marcin Pająk za Skawiny
Chicago:		
West On Wacker	1 03 946	Marcin Pająk ze Skawiny
East On Wacker	1 04 681	Marcin Pająk ze Skawiny
Washington D.C.:		
Northside Slide	0 52 469	Marcin Pająk za Skawiny
The Tour	1 57 854	Krzysztof Waniek z Szczecina
Barcelona:		
Catalan Challenge	0 57 786	Rafał Marzec (Starzec)
Las Ramblas	0 46.631	Krzysztof Waniek z Szczecina
Moscow:		
Red Square 2	6.54 824	Jacek Dolibog z Inowrocławia
Red Square 1	2 09 299	Jacek Dolibog z Inowrocławia
Edinburgh:		
Terrace Sprint	0.52.768	Rafał Marzec (Starzec)
Castle Eight	1.21.817	Rafał Marzec (Starzec)

F1 04

Melbourne	1,20,135	Kamil Góra z Wrocławia
Sepang	1,26 268	Kamil Góra z Wrocławia
Bahrain	1,26 589	Kamil Góra z Wrocławia
Imola	1,10 111	Adam Krupa z Warszawy
Catalunya	1,11 823	Adam Krupa z Warszawy
Montecarlo	0,59 284	Kamil Góra z Wrocławia
Nurburgring	1,22 132	Michał Gołasiński z Wrocławia
Montreal	1 03 901	Adam Haski z Świętochłowic
Indianapolis	1 04 112	Kamil Góra z Wrocławia
Magny-cours	1 08 860	Adam Haski z Świętochłowic
Silverstone	1,15 359	Adam Kielner z Warszawy
Hockenheim	1,11 292	Kamil Góra z Wrocławia
Hungaroring	1,10,155	Michał Gołasiński z Wrocławia
Spa	1,33 629	Adam Krupa z Warszawy
Monza	1.11.725	Łukasz Surma z Mrągowa
Shanghai	1,28,349	Michał Gołasiński z Wrocławia
Suzuka	1.29.081	Adam Haski z Świętochłowic
Interlagos	1,10 001	Adam Kielner z Warszawy

"PROLOGUE" GRAN TURISMO 4

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Lesson 1	1 47 005	Krzysztof Waniek z Szczecina
Lesson 2	0 11 467	Krzysztof Waniek z Szczecina
Lesson 3	0 36 112	Wiktor Frankowski z Kielc
Lesson 4	0 20 525	Bartosz Dowbor z Cieszyna
Lesson 5	1 01 122	Krzysztof Waniek z Szczecina
Lesson 6	2.26 005	Krzysztof Waniek z Szczecina
Lesson 7	2 51 112	Rafał Marzec (Starzec)
Lesson 8	0.19 175	Bartosz Dowbor z Cieszyna
Lesson 9	0 16 173	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Lesson 10	0.11 559	Wiktor Frankowski z Kielc
Coffe Break 1	0 23 640	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Lesson 11	0 30 916	Rafał Marzec (Starzec)
Lesson 12	0 19 784	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Lesson 13	3 11 286	Rafał Marzec (Starzec)
Lesson 14	0 25 253	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Lesson 15	0 24 183	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Lesson 16	0 47 767	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Coffe Break 2	0 50 245	Krzysztof Waniek z Szczecina
Lesson 17	0 15 233	Wiktor Frankowski z Kielc
Lesson 18	0 15 672	Rafał Marzec (Starzec)
Lesson 19	1 00 266	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Lesson 20	4 02 710	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Lesson 21	0 44 831	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Lesson 22	0.22.519	Rafał Marzec (Starzec)
Lesson 23	0 09 200	Jacek Lubo z Poznania
Coffe Break3	0 55 383	Rafał Marzec (Starzec)
Lesson 24	0 15 122	Krzysztof Waniek z Szczecina
Lesson 25	0 16 330	Jacek Lubo z Poznania
Lesson 26	0 16 006	Wiktor Frankowski z Kielc
Lesson 27	0.23 006	Wiktor Frankowski z Kielc
Lesson 28	0 51 258	Robert Gryba z Sandomierza
Lesson 29	1 17 868	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Coffe Break 4	0 38 176	Wiktor Frankowski z Kielc
Lesson 30	1 21 003	Robert Gryba z Sandomierza
Lesson 31	2.14 635	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Lesson 32	1 17 273	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Lesson 33	1 23 515	Mateusz Krzyzowski ze Skoczowa
Lesson 34	1 39 043	Robert Gryba z Sandomierza
Lesson 35	13 04 003	Krzysztof Waniek z Szczecina
Lesson 36	1 30 009	Krzysztof Waniek z Szczecina
Coffe Break 5	0 37 450	Wiktor Frankowski z Kielc
Lesson 37	1 06 154	Wiktor Frankowski z Kielc
Lesson 38	2 22.118	Wiktor Frankowski z Kielc
Lesson 39	1 21 223	Michał Gołasiński z Wrocławia
Lesson 40	2.27 340	Wiktor Frankowski z Kielc
Lesson 41	1 34 002	Wiktor Frankowski z Kielc

Need For Speed: Underground 2

■ Wydawca: EA ■ Platforma: Xbox, GC

Z recenzją "pesedwójkowej" wersji NFSU2 zapewne zdążyliście się już zaznajomić (PE#87) - grze obarwało się za kiepską oprawę i przycinającą animację, co wywołało grymas niezadowolenia na twarzach fanów serii, tudzież sympatyków wszelakich tytułów firmowanych logiem EA Games. Cóż - jesteśmy od tego, by pisać o faktycznym stanie rzeczy a nie sympatyzować i wywoływać grymasy zadowolenia (w tym specjalizują się inne czasopisma). Druga odsłona undergroundowego racera zdążyła pojawić się już na pozostałych platformach (Xbox, GC), z pewnością więc ciekawi jesteście różnic pomiędzy poszczególnymi wersjami. Ciekaw byłem i ja, do testów przystąpiłem więc z ochotą, powtarzając sobie w myślach, iż gorzej niż na PS2 raczej być nie może. Niestety, szara rzeczywistość po raz kolejny zweryfikowała mój entuzjazm i ostudziła zapał - wersja na GC wygląda i działa zdecydowanie gorzej; kiepskiej jakości tekstury, znacznie bardziej dokuczliwe problemy z płynnością animacji (split-screen to zabawa dla zawodowych desperatów) oraz brak trybu online to tylko jej największe minusy. Dla odmiany wersja xboxowa prezentuje się z całej trójki najlepiej. Zwolnienia animacji zdarzają się niezwykle sporadycznie, tekstury zauważalnie zyskały na ostrości a co ważniejsze zniknął niezwykle męczący efekt rozmycia. Niestety jest i druga strona medalu - obraz pozbawiony został swoistej "miękkości" przez co wszelakie niedociągnięcia graficzne znacznie bardziej rzucają się w oczy, o lepszych teksturach wyjątkowo szybko się więc zapomina. Cieszy natomiast obsługa Xbox Live! - uczestniczyć można we wszystkich rodzajach wyścigów lub zwyczajnie pozwiedzać ze znajomymi Bayview City (Free Run). Z niewiadomych przyczyn nie można za to podłożyć własnego soundtracku - EA w dalszym ciągu stara się [illegible] Szczęśliwi posiadacze wszystkich wymienionych platform wybierać powinni zatem tylko pomiędzy wersją na PS2 i Xboxa - posiadacze NGC zrobią lepiej rozglądając się za innym, mniej lub bardziej pokrewnym tytułem. ☐ [sentinel]

Ocena Xbox: 8-
Ocena GC: 7

WYWIAD Z TOMASZEM KUCHAREM

Tomasz Kucher, kierowca startujący w Rajdowych Mistrzostwach Polski oraz Świata, były kierowca fabrycznego teamu Hyundaia, udzielił PSX EXTREME krótkiego wywiadu, w którym dzieli się wrażeniami, jakie wywarła na nim jedna z najlepszych gier rajdowych ostatnich miesięcy - WRC4

PSX Extreme: Jak oceniasz model jazdy w WRC4?
Tomasz Kucher: Nie będę ukrywał, że do gier wideo przekonałem się niedawno. Do tej pory granie kojarzyło mi się z wypadkami - nierzadko zdarzało się, że już po kilku kilometrach jazdy leżałem w rowie na dachu. Gdy niedawno wsadzono mnie do fotela z kierownicą, byłem na „nie". Po krótkiej jeździe WRC4 okazało się niszlą zabawą! Z powodu mojego krótkiego stażu w graniu nie jestem w stanie obiektywnie porównać modelu jazdy WRC4 z konkurencyjnymi tytułami. Muszę jednak przyznać, że samochody w tej grze prowadzą się na tyle łatwo, że pierwsze kilometry w grze nie były dla mnie dużym problemem. Po otrzymaniu konsoli od sponsorów stałem się namiętnym Graczem!

PE: Czy mógłbyś porównać zachowanie się prawdziwej rajdówki i samochodów z WRC4?
T.K.: Oczywiście nie można powiedzieć że zachowanie samochodów w WRC4 jest bardzo bliskie rzeczywistości. Mimo wszystko pewne elementy są tu uproszczone. Ale są także rzeczy bardzo dobrze odwzorowane. Nieźle prezentują się np. widoki z kamer - w szczególności z "wewnętrznej" - wszelkie podbicia oglądane z tej perspektywy wyglądają bardzo realistycznie. To właśnie takie szczegóły nadają tej grze miły feeling.

PE: Czy masz jakieś ulubione auto?
T.K.: Niestety, nie znalazłem jeszcze na tyle dużo czasu, by przetestować wszystkie samochody, jednak dobrze jeździło mi się Citroenem.

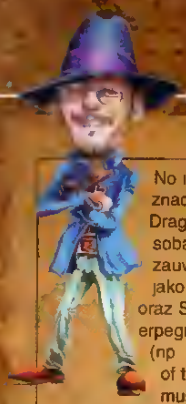
PE: Twój ulubiony rajd to...
T.K.: Nowa Zelandia. Rajd bardzo przypomina swój prawdziwy odpowiednik. Szczególnie podobają mi się charakterystycznie wyprofilowane zakręty, która sprawiają, że samochód nieco na nich "pływa".

PE: Miałeś okazję widzieć sporą ilość rajdów zawartych w WRC4. Czy dobrze odwzorowują prawdziwe imprezy?
T.K.: Gra dobrze odwzorowuje poszczególne rajdy. W każdym z krajów można znaleźć charakterystyczne elementy, np. kamienie i nawroty w rajdzie Grecji. Na rajdzie Australii auto gorzej skręca z powodu bardzo śliskiego szutru - podłoże jest pokryte boksytowymi kulkami. W Szwecji skręca natomiast świetnie, bo tam mamy kolce i związaną z tym dużą przyczepność. Profilowane zakręty to nieodzowny element rajdu Nowej Zelandii, a np. śliskie błoto jest charakterystyczne dla Anglii. Gra daje możliwość poczucia klimatu panującego w serialu Rajdowych Mistrzostw Świata, gdzie każdy rajd jest inny.

PE: Czy dzięki graniu w wirtualne rajdówki można się czegoś nauczyć?
T.K.: Obraz ze środka rajdówki jest bardzo podobny do tego, co widzimy naprawdę, a reakcja na ruchy kierownicą jest analogiczna. Oczywiście brakuje tutaj przeciążeń bocznych, ale podstawowe odruchy kierowcy i Gracza muszą być podobne.

PE: Co mógłbyś poradzić naszym Czytelnikom, by wykręcali jak najlepsze czasy?
T.K.: Podejrzewam, że w chwili obecnej 90% Czytelników „objechałoby" mnie bez większych problemów. Niestety, sezon skończył się niedawno, więc nie miałem zbyt dużo czasu na treningi. Podejrzewam jednak, że jeśli zadzwoniłbyś do mnie w marcu, mógłbym udzielić wielu porad! ☐ [rozmawiał: Loser]

Kącik RPG 60



No i mamy Nowy Rok Nowy co prawda nie znaczy lepszy, ale dwunasty Final, ósmy Dragon Warnor czy też Jade Empire niosą ze sobą pewną nadzieją. Z drugiej strony można zauważyć coraz większe rozdrobnienie rynku, jako że na pole walki wkroczyły Nintendo DS oraz Sony PSP, na które również powstaną erpegi Kilka juz zresztą zostało zapowiedzianych (np Castlevanie i Untold Legends Brotherhood of the Blade od Sony). Normalni Gracze musieliby zmienić się w takich szurniętych zbieraczy konsol jak Sciera Heh, teraz juz wyraźnie widać, dlaczego PSX królował pod względem RPG - była to właściwie jedyna konsola na rynku, na którą te gry powstawały (..) Dobra, koniec marudzenia, czas na przeglądnięcie zawartości "Kącika ", w którym znajdziecie m.in trochę informacji z drugiego Shadow Hearts (gra posiada tyle elementów, że az nie wiadomo, za co się chwycić) oraz kilka "ciekawostek mitologicznych" z zapowiedzianej dwa numery temu encyklopedii □ [star]

KONTAKT star@psxextreme.pl ; (listy z dopiskiem "KĄCIK RPG")

MORROWIND QUESTS

Ostatnia porcja questów z Game of the Year Edition, dotyczyca wyspy Solsthein, a opracowana przez pracowitego Zaknafeina

7. Svenja Snow-Song

Aby otrzymac to zadanie, musisz najpierw przejsc sprawdzian mądrosci Skaala w głownej sciezce fabularnej Bloodmoona. Izbę biesiadną w Thirsk zaatakował potwór zwany Udyrfrykte. Svenji w ostatniej chwili udało się go przepędzic, jednak obawia się, ze bestia powroci. Svenja poprosi Cię a zabicie stwora, ktory ukrywa się w swoim legowisku znajdującym się na wschodnim wybrzezu jeziora Fjalding (na zachod od Thirsk). Gdy pe zabiciu bestii wrócisz z jej sercem do Svenji, to zleci Ci jeszcze jedno zadanie (jeśli chcesz stac się pełnoprawnym wodzem Thirsk). Będziesz musiał wyruszyc do gar Moesring (na północny wschód od góry Hvitkald) i znaleźć w nich ukryty kurhan pierwszego wodza Thirsk Hrothmunda, aby otrzymać od niego błogosławieństwo. Hrothmund's Barrow znajdziesz na południe od zamku Karstaag. Aby wejść do środka kurhanu musisz wypowiedziec słowo "Ondjage". Wewnątrz chwyc za topor i wyraz chęc władania Thirsk, by otrzymac błogosławieństwo od ducha Hrothmunda (w kurhanie znajdziesz rownież Amulet of Infectious Charm, ktory będzie potrzebny w następnym zadaniu). Teraz juz wystarczy wrocic się do Svenji, aby okrzyknęła Cię nowym wodzem Thirsk.

8. Louis Beauchamp

Louisa znajdziesz stojącego przy wejsciu do gildii magów w Ald'Ruhn (powrot do Morrowind). Dowiesz się od niego, ze jako pierwszy zbudował statek powietrzny, ktory wyruszył wraz z załogą na Solsthein w poszukiwaniu jakiegos artefaktu. Statek jednak od jakiegoś czasu nie wraca i Louisa zaczyna to niepokoic. Wrak statku znajdziesz na Solsthein, na zachod od Altar of Thrond. Znajdziesz tam dziennik pokładowy, za ktory Louis da Ci 500 septimów. Tez oz pozostaje juz tylko znaleźc artefakt. Amulet of Infectious Charm, ktory ukryty jest w Hrothmund's Barrow (patrz zadanie wyżej). Za amulet dostaniesz od Louisa 1500 septimow.

9. Ingmar

Ingmara stoi przy Valbrandr Barrow (na północ od Skogsdrake Barrow i Sun Stone, a na północny-wschód od Fort Frostmoth). Aby zostac w oczach swojej wioski mężczyzną, Ingmar musi samotnie pokonac draugra zamieszkującego Valbrandr Barrow. Poprzednu pojedynek z potworem niemalże zakończył się smiercią Ingmara, więc młody wojownik poprosi Cię, byś poszedł z nim do kucharu i mu pomogł. Ingmar musi go zabić sam, Ty natomiast musisz odciągnąc uwagę draugra, ewentualnie przyjmować na siebie jego ciosy. Nie wolno Ci go w zaden sposób atakowac, gdyż inaczej nie wykonasz tego zadania. Po zabiciu potwora Ingmar podziękuje Ci za pomoc. W ramach wdzięczności zostawi Ci wszystkie skarby zgromadzone w kurhanie oraz zaprosi do wioski Skaal, gdzie otrzymasz od niego Belt of Orc's Strength.

10. Severia Gratius

Severia Gratius stoi obok studni na dziedzińcu Fortu Frostmoth. Spyta się, czy nie mogłbys pomoc jej odkryć osobnika, ktory w forcie i rozprowadza nielegalnie Moon Sugar. Jeśli się zgodzisz, Severia wyjawi Ci, ze jednu z ofiar, kapłan Jelean, widział jakiegos podejrzanego mężczyznę w biało-futrzanym hełmie. Masz go znaleźc i zabić, a hełm przynieść Severii na dowod jego śmierca. Najpierw jednak idz do Jeleena, a ten opowie Ci a staruszku, ktory śpiewał jakąs piosenkę o słodyczach i warsztacie. Warsztat ten znajdziesz na północny-wschód od fortu, a na południe od jeziora Fjalding. Tam spotkasz Uncle Sweetshare'a - to właśnie on rozprowadzał Księżycowy Cukier na całej wyspie. Są dwa sposoby na zdobycie dowodu dla Severii - przekonac go, aby oddał hełm bez rozlewu krwi albo po prostu zabic go i potem wziąć hełm. Cokolwiek wybierzesz, nagroda będzie ta sama - 1500 septimow od Severii.

11. Kolfinna

Po wschodniej stronie Fortu Frostmoth płynie rzeka Iggnar. Idź wzdłuż niej na północ, aż w koncu na jej zachodnim brzegu znajdziesz małą jaskinię, w której mieszka Kolfinna. Poprosi cię o przyniesienie klejnotu o nazwie Pinetear. Posiada go Sigvatr the Strong, którego znajdziesz w pobliżu Altar of Thrond, na północny zachód od domostwa Kolfinny. Kiedy juz znajdziesz Sigvatra, będziesz miał do wyboru dwie możliwosci odzyskania klejnotu - poprzez zabicie bandyty albo zmuszenie go, by oddał drogocenny kamień. Gdy juz będzie po wszystkim, odnies Pinetear Kolfinnie. W nagrodę Kolfinna pozwoli Ci spac w jej domu, kiedy tylko zechcesz oraz da klucz do skrzyni jej zmarłego męża.

12. Athellor

Zadanie to możesz wykonac po zrobieniu większości misji dla East Empire Company. Athellora znajdziesz w barze kolanii górniczej na Raven Rock. Athellor przybył na Solsthein poszukując legendarnych snieznych elfów. Falmerowie. Jest przekonany, ze Falmerowie byli elfami podobnymi do niego, uważa jednak, ze inne elfickie rasy tak długo się z nimi mieszały, ze w koncu przestali istnieć jako osobna rasa. Teraz Athellor wybiera się na podróż poznawczą sądząc, ze w jego żyłach płynie falmerska krew. Jesli pomozesz mu w poszukiwaniach, na początek dostaniesz zaliczkę w postaci 200 septimow. Athellor zawegeruje zbadanie starych kurhanow i posągow na wyspie. Dowodem na istnienie Falmerow jest książka pt "Fall of the Snow Prince", ktorą znajdziesz w Jolgeirr Barrow, miejscu leżącym na południowy zachód od Altar of Thrand. Athellor po otrzymaniu księgi podziękuje Ci i wręczy nagrodę 800 septimow.

KONKURS

RPG EXTREME

Pytanie z zeszłego miesiąca okazało się na tyle proste, że juz teraz postanowiłem wyłonic zwycięzcę. Został nim Łukasz Proszek z Krakowa. Odpowiedzi można było znaleźć kilka, choc oczywiscie najczęściej powtarzało się imię Zidane Tribal. Postac ta ma swojego "odpowiednika" we francuskim piłkarzu Zinedine Zidane'ie. Pozostałe mogły brzmiec:

- Rosa (Final Fantasy 4) - Paula Rosa
- Reina (Final Fantasy 5) - Giuseppe, Claudia lub Loris Reina
- Beecham (Suikoden 3) - David Beckham, kales w grze posiada nawet podobną fryzurę, jaką nosił niegdys ow angielski piłkarz.

...i wielu innych, głównie mniej znanych.

Pytanie na ten numer zaproponował Piotr Chmielewski, a brzmi ono:

Jak miał na imię ojciec Bascha z Breath of Fire: Dragon Quarter?

Na odpowiedzi czekam do **1 marca.**

MITOMANIA - ENCYKLOPEDIA

Pierwszą porcję "dziwnych erpegowych nazw", oczywiscie wraz z ich tłumaczeniem, nadesłał Dawid Traczykowski, ktory otrzymuje 2 punkty do rankingu Szperacza. Przypominam, że nadal rozpatrujemy litery A, B i C, choć można już nadsyłac hasła spod D, E oraz F. Czekam.

A

- **Artemis** (strzały do łuku z FF4) - corka Zeusa i Leto, bliźniacza siostra Apollona, bogini łowów, władczyni lasów, opiekunka rodzących, utożsamiana z rzymską Dianą. Jej atrybutami są łuk i strzały. Przydomki: Cynthia, Delia.
- **Aurora** (Aurora Amulet z FF7) - córka Eos, rzymskiej bogini Jutrzenki, która wraz z Astrajosem miała czterech synow: Boreasza, Notosa, Zefira i Eurosa (byli to bogowie czterech głownych wiatrów).
- **Altair** (miasto z FF2) - najjasniejsza gwiazda w gwiazdozbiorze Orła, nazwa pochodzi od częsci arabskiej nazwy dla tego gwiazdozbioru (Al-Ta'ir - lecący orzeł). Altair był bogiem, ktory w swej wokse z gigantami obudził Króla Ptakow, zwanego rownież "Powstającym" czy też "Wytrzymałym Niczym Pancerz Ptaksem Jove" (Jove to odpowiednik rzymskiego Jupitera lub greckiego Zeusa), ktorego Anglicy nazwali "Lecącym Gryfem". Altair zwany był takze Powodującym Rany - tytuł ten symbolizował tortury i odnosił się do historii arfa, ktory "polował" na wątrobę Prometeusza. Religia Zoroastrianska znała Altaira jako Vananta (Zachodnią Ćwiartkę Niebios), zas wspolnie z betą (Alshain) oraz gammą (Tarazed) tworzył on

B

- **Bachus** (Bacchus's Wine z FF2) - Dionizos, bóg wina, plonów, płodnej natury, syn Zeusa i Semele, utożsamiany z Ozyrysem i rzymskim Liberem (bożkiem wina).
- **Baldur** (Baldur's Gate) - Baldur (lub Balder) to skandynawski odpowiednik Apollo. Syn Odyna i Friggi, brat Thora, Tyra, Hermoda, Valiega, Lokiego i Hodura, został zabity przez tego ostatniego z zazdrości a piękną Nonnę.

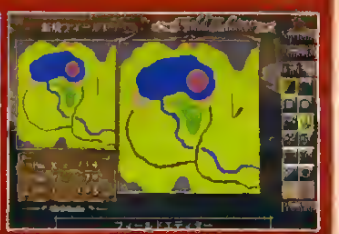
C

- **Chaos** (główny boss w FF1) - według mitologii greckiej "początek wszelkiego istnienia", wyobrażany jako wielka otchłan, pełna siły twórczej i baskiego nasienia, mieszanina ziemi, wody, ognia i powietrza. Z Chaosu wyłonili się pierwsi bogowie: Uranom (Niebo) i Gaja (Ziemia).

dwudziestą pierwszą hinduską nakshatrę Sravanę i prawdopodobnie w takiej postaci został narysowany przez człowieka jako pierwszy. W astrologii Altair był uważany za przyczynę niegodziwosci i szkód, przepowiadał niebezpieczeństwo związane z gadami. Warianty tej nazwy to: Althair, Athair, Altaar, Atair, Alcaur, Alchayr oraz Alcar.

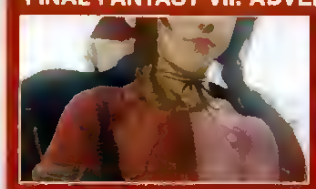
NEWS

RPG MAKER 3



Nowy program do tworzenia gier z naszego ulubionego gatunku (na PS2 oczywiście) ukazał się niedawno w japońskiej wersji za sprawą firm Runtime oraz Enterbrain. Z tego co udało mi się ustalić, znacząco się różni od swego poprzednika, przede wszystkim pod względem stylu graficznego tworzonych terenów, postaci itp. Tym razem postawiono na większy realizm i odwzorowania średniowiecznych realiów, z charakterystyczną architekturą oraz proporcjonalnymi postaciami. Zmianił się również sam interfejs tworzenia terenów, przypominający teraz program w stylu Painta, walki zaś przeniesiono w pełna 3D z nejako "fajnalowym" sposobem ich rozgrywania. Na rozszyfrowanie pozostałych elementów tego programu trzeba będzie poczekać do ukazania się anglojęzycznej wersji, o ile ta w ogóle się ukaże.

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN



Ukazały się nowe trailery, screeny oraz informacje z tego bardzo, ale to bardzo wyczekiwanego filmu. Wiadomo już, ze srebrnowłosy pseudo-klon Sephirota (ten, którego Cloud najczęściej okłada) będzie miał na imię Kadaj, obok Marlene pojawi się również dzieciak o imieniu Denzel (patrz screen z Tifą i Yuffie), zaś sam Cloud najwyraźniej posiądzie zdolność latania niczym Neo z Matrixa, gdyż z Bahamutem będzie się naparzać w powietrzu. A te słodkie usteczka Aeris...

Pia

SHADOW HEARTS 2: COVENANT

SOLOMON'S KEY

Jest to pewnego rodzaju mini-gra (aktywowane z menu) polegająca na dopasowywaniu do określonych pól na specjalnej mapie magicznych Crestów (należy się kłaroweć ich opisami). Po prawidłowym ułożeniu wszystkich Crestów w danej sekcji, zostają one wyposażone w nowe, mocniejsze lub po prostu dodatkowe czary. A oto prawidłowe ułożenia wraz z lokalizacjami poszczególnych Crestów.

Palace of Transgression

1. **Astaroth** - po pokonaniu bossa na Immortal Mountain (Fuji)
2. **Aemodeus** - można kupić od pająka obok mostu w Petrogradzie (po zakończeniu Idar Flamme)
3. **Amon** - po pokonaniu bossa w Tiffagues Castle
4. **Orobes** - po pokonaniu bossa w Underground Nearneton Ruins (poboczny quest)
5. **Gaap** - po pokonaniu bossa w Black Forest (poboczny quest)
6. **Beal** - po pokonaniu odssa w Doil House (poboczny quest)

Echanting Sea

1. **Uvall** - w skrzyni za fortepianem w SG Italien Branch HO
2. **Veper** - przy fontannie we Florence
3. **Crocell** - w skrzyni w Gepetto's Apartment (Paris)
4. **Focalor** - posiadany od początku (od Gepetto)
5. **Forneus** - w skrzyni w domu Rogera Bacona w Wales

Forest of Passion

1. **Andras** - posiadany od początku (od Gepetto)
2. **Vassago** - po pokonaniu bossa w Ardennes Forest
3. **Gremory** - ma go Joachim
4. **Saliea** - po zabiciu bossa w Wine Cellar
5. **Sitri** - po zabiciu bossa w tunelach pod Champ Elysees (Paris)
6. **Zepar** - po zabiciu bossa w tunelach pod Champ Elyseas (Paris)
7. **Furfur** - posiadany od początku (od Gepetto)

Forsaken Hill

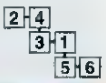
1. **Agares** - ma go Joachim
2. **Cemio** - od wilka na St. Marguerite Island (sterowanie Blanca)
3. **Peimon** - w skrzyni na środkowym poziomie Apoina Tower (trzeba opuścić skrzynkę na dół)
4. **Barbados** - w akrzyni w Ardennes Forest
5. **Phenax** - w skrzyni w Neamaton Ruins (sekcja z ruchomymi pomarańczowymi blokami)
6. **Purson** - dostajemy od Carli po powrocie z Manmanana Island
7. **Merchosias** - do wygrania od Lottery Member w Cannes
8. **Raum** - w Wine Cellar, na końcu przejścia za drzwiami pod prawą rampą w przedostatnim pomieszczaniu (z Save Pointem)

Flame Desert

1. **Aim** - ma go Lucia
2. **Amy** - w skrzyni w tunelach pod Champ Elysees (Paris)
3. **Haurea** - w hotelu w Champ Elysees (Paris)
4. **Bathin** - do wygrania od Lottery Mamber w Le Havre
5. **Baleth** - po pokonaniu bossa na Manmanana Island

Eternal Graveyard

1. **Samigine** - w skrzyni na Immortal Mountain (Fuji)
2. **Glasyalaboias** - po pokonaniu bossa w Foreigner's Cementery
3. **Bifrons** - w skrzyni w więzieniu na St Marguerite Island (sterowanie Blancą)
4. **Bune** - do kupienia w Brick Warehouses w Yokohama (po queście w Inugami Village)
5. **Murmur** - po zabiciu bossa w Rhodda Mines
6. **Furces** - w skrzyni obok wajścia do pałacu w Petrogradzie



Wilderness of War

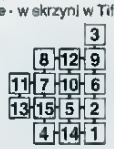
1. **Alloces** - od wygrania od Lottery Member w pokoju Gapetto (po pojawianiu się Idar Flamme)
2. **Ipos** - w skrzyni w nowym przejściu podczas ataku na pałac w Petrogradzie (Hermitage)
3. **Eligos** - w skrzyni w podziemiach pałacu w Petrogradzie
4. **Ose** - po pokonaniu bossa w Nearneton Ruins
5. **Sabnock** - po zaliczeniu pierwszego (Beginner-1) Solomon Trial (Goreme Valley)
6. **Dantalion** - ma go Anastasia
7. **Baiem** - ma go Anastasia
8. **Helphes** - po pokonaniu Victora w podziemiach pałacu w Petrogradzie
9. **Barith** - w skrzyni na szczycie ruchomych schodów po ławaj w drugiej sali z owymi schodami w Nasmeton Ruins
10. **Leraje** - w skrzyni w Gellery of the Dead (Petrograd)

Bastion of Riches

1. **Andromalius** - w pomieszczeniu z Save Pointem w Gallary of the Daad (Petrograd)
2. **Valefor** - w skrzyni w Inugami Village
3. **Cimeies** - do kupienia w Brick Werehouses w Yokohama
4. **Zagan** - nagroda od Ernesta po pokonaniu sześciu wilków w queście Blanca
5. **Shax** - do wygrania w Solomon Trials (Farthfui-2)
6. **Seere** - za kolumną na "balkonie" w Goreme Valley (część questu szukania skarbów)
7. **Decarabia** - do wygrania w mini-grze w Wine Cellar (po powrocie do Europy)
8. **Haagenti** - po pokonaniu Night Queen w pałacu (Petrograd)
9. **Belial** - w skrzyni w Apoina Tower (po lewej od wajścia)
10. **Malphas** - lazy na ziemi w Forest of Wind

Spring of Wisdom

1. **Amdusias** - w skrzyni na ulicach Yokohamy
2. **Andrealphus** - ma go Anastasia
3. **Vepula** - w skrzyni pod schodami wiodącymi na Battleship Mikasa
4. **Vine** - w skrzyni na Bettleship Mikesa
5. **Valak** - po pokoneniu Taukiyomi w Foreigner's Cementery
6. **Orias** - w skrzyni na Immortal Mountain (należy użyć wpierw żółtego, a potem czerwonego kamienia)
7. **Gusion** - na ołtarzu w Queen's Garden (po zakończeniu eksploracji)
8. **Stolas** - po pokonaniu wiczycy Elanor w Nihonbashi
9. **Nabarius** - w skrzyni obok Brick Warehouses w Yokohama
10. **Buer** - w skrzyni w parku Grand Gama w Nihonbashi
11. **Foras** - nagroda za ukończenie quizu na Battlship Mikasa
12. **Botis** - ma go Anastasie
13. **Marbas** - po pokonaniu Garana w Purgatory
14. **Merax** - w skrzyni w Goreme Valley (obok wozu)
15. **Ronove** - w skrzyni w Tiffagues Castle



Solomon - ten ostateczny Crest można zdobyć tylko po zakończeniu wszystkich Solomon Trials, odnalezieniu i umieszczeniu we właściwych miejscach wszystkich Crestów, a następnie pokonaniu dostępnego wówczas bossa, tytułowego Solomona.

WOLF BOUT

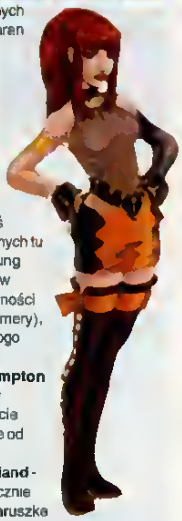
W czasie pierwszej wizyty w Paryżu, po dotarciu do Montmartre i zagadaniu kolesia z wilkiem, a następnie walce Blancą, aktywujemy quest polegający na odszukiwaniu

kolejnych przedstawicieli wilczej rasy by dzięki zwycięstwom nad nimi zdobywać lub ulepszać Manifestations. Kolejne wilki odnajdujemy w następujących miejscach:

2. **Wine Cellar** - po zaliczeniu lokacji, w miejscu poprzedniej walki z bossami. Przydaje się Pocket Watch, gdyż ataki wilka wywołują Speed Ring.
3. **Florence** - obok wozu handlarzy. Atakami powoduje Seal.
4. **SG Italien Branch HO** - w miejscu walki z bossem. Atakami powoduje Reverse Ring.
5. **St. Marguarite** - w czasie questu Blanki. Powoduje Mental Break.
6. **Petrograd** - w miejscu ratowania Anastasii przed bossem. Powoduje Panic.
7. **Gallary of the Dead** (pod Petrogradem) - zamknięty w klatce we wschodniej części labiryntu. Powoduje Peralysis.
8. **Domremy** - walka z aż trzema wilkami, które atakują po zagadaniu kobiety we wschodniej części lasu. Powodują Poison, Seal i Mental Break.
9. **Battleship Mikasa** - po zaliczeniu lokacji, na górnym pokładzie. Powoduje Petrify.
10. **Nihonbashi** - w parku, po pokonaniu bossa. Powoduje Small Ring.
11. **Inugami Village** - w miejscu wcześniejszej walki z bossem. Powoduje P-Defend Down.
12. **Immortal Mountain** - należy użyć najpierw niebieskiego, potem czerwonego, a na końcu żółtego kamienia. Powoduje Instant Death.
13. **Tiffauges Castle** - droga na południe ze skrzyżowania z drogą do bossa. Powoduje Reverse Ring.
14. **Forast of Wind** - drugi obszar. Powoduje Instant Death.
15. **Paris-Montmertre** - pojawia się w miejscu gościa po pokonaniu wszystkich poprzednich wilków.

Kolejne Manifestations zależne są od ilości pokonanych dotychczas wilków:
1 - otrzymujemy zdolność Soul Comet
2-4 - Soul Comet zwiększa ilość ciosów
5 - otrzymujemy zdolność Full Moon
6-7 - Soul Comet zwiększa ilość ciosów
8 - otrzymujemy zdolność Comeback
9-11 - Soul Comet zwiększa ilość ciosów
12 - otrzymujemy zdolność Aurora
13-14 - Soul Comet zwiększa ilość ciosów
15 - Soul Comet zmienia się na Red Comet

NIBELUNG SCENES

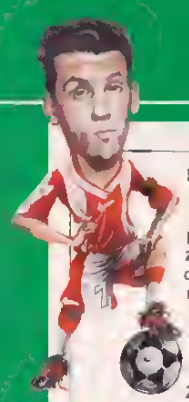


Odnajdowanie kolejnych egzemplarzy daje Karen dostęp do nowych Sword Arts lub rozbudowuje już posiadane. Pierwszą scenę (Prelude) otrzymujemy automatycznie podczas wizyty w Paryżu (od Gepetto), kolejne zaś głównie od napotykanych tu i ówdzie osób. Nibelung Scenes zdobywamy w ściśle ustalonej kolejności (jeśli chodzi o ich numery), bez względu na to, kogo najpierw zagadamy.

2. **Port of Southhempton** - gość obok schodów
3. **Florence** - od gościa stojącego na południe od fontanny
4. **St. Marguerite Island** - dostajemy automatycznie
5. **Petrogred** - od staruszka na ulicy
6. **Gallery of the Dead** (Petrogred) - ma ją szkielet nieopodal Save Pointu
7. **Battleship Mikasa** - od marynarza przy wejściu
8. **Foreigner's Cemetery** - od drugiego napotkanego staruszka
9. **Port of Southempton** - od pijaczka w gospodzie, po skompletowaniu scen od pozostałych
10. **Queen's Garden** - po zaliczeniu lokacji, w miejscu walki z bossem (trzeba pokonać kolajnago)

Kolejne techniki dostajemy co trzy otrzymane sceny, a są nimi: Heuervelk, Bullenfogel oraz Geuschbenst, zaś ostatnią - Sonnestark - po pokonaniu Guardiana w Queen's Garden.

Kącik SPORTOWY 59



Hej! Ostatni miesiąc zleciał mi w dużej mierze na przeklinaniu programistów Konami. Lagi w PES4 (wersja na Xboxa, tryb online) są tak duże, że momentami nie da się normalnie grać i na razie - przynajmniej do czasu wypuszczenia jakiejś poprawki - można zapomnieć o sieciowych turniejach itd. Cóż, trzeba potraktować czwartą część gry jako przetarcie, pierwszą próbę Konami w tej materii, która po prostu nie za bardzo im wyszła. Zawsze pozostają klasyczne turnieje, organizowane coraz częściej w naszym kraju. Widać to doskonale choćby po naszym „Kąciku..." - już niemal w każdym wydaniu zamieszczane są nie tylko relacje, ale też jednoczesnie ogłoszenia o kolejnych zbliżających się imprezach. Zdecydowałem się w związku z tym na nową mini-rubrykę traktującą o scenie PES-a w Polsce. CPP, czyli Czołówka Polskiego PES-a - dokładne informacje oraz ranking najlepszych Graczy znajdziesz w stosownej kolumnie. Co poza tym? Pojawiły się dwie "zimowe" gry sportowe firmowane logiem stacji telewizyjnej RTL. Pierwsza z nich to kolejna część skoków narciarskich RTL Ski Jumping (tym razem z cyferką 2005 w tytule). Drugą jest RTL Ski Alpin 2005 - produkcja traktująca o narciarstwie alpejskim. Krótkie recenzje oczywiście w „Kąciku...", natomiast tu od razu informuję, że jeśli będzie odpowiednio duże zainteresowanie, to pojawią się tabelki z rekordami. Zainteresowanych zebawą proszę o kontakt. □ [shiver]

KONTAKT: shiva@psxextreme.pl, tel. 0660 472 224, (listy z dopiskiem "KĄCIK SPORTOWY")

TURNIEJ PES4 "NOWA HUTA CUP" W KRAKOWIE

Dnia 11 grudnia 2004 odbył się pierwszy turniej PES4 w Krakowie. Już na samym początku trzeba zaznaczyć, że impreze była całkiem udana i zgromadziła prawie stu Graczy z całej Polski. Na początku zostali oni rozdzieleni w drodze losowanie do 10 grup. Jedynie najlepsze dziesięć osób wg rankingu CPP (zamieszczamy go w bieżącym wydaniu „Kącika...") rozstawiono wcześniej. Mecze grupowe były rozgrywane systemem każdy z każdym, a mecz trwał 5 minut. Z każdej z grup wychodziło 3 najlepszych, a osoba z 4 miejsca grała w barazach. Jak zwykle emocji nie zabrakło już w grupach, jednak faworyci pewnie wygrywali swoje mecze i większych niespodzianek w tej fazie turnieju nie było. Emocje zaczęły się dopiero w kolejnej fazie, gdzie mecz trwał 10 minut, a przegrany odpadał. Już w pierwszej rundzie pucharowej odpadli finaliści ostatniego turnieju w Poznaniu - Cebel i Miele przegrali zgodnie swoje spotkanie po 2:1 (odpowiednio z Partyzantem i Kuską). Niespodziewanie odpadł także M. Czyż, który jako jedyny zdobył komplet punktów w grupie.

Kolejny raz się potwierdziło, że gre w grupach a faza pucharowe to dwie różne bajki. W 1/8 finału właściwie żadnych niespodzianek nie było (może poza meczem ARO, który poległ z nieznanym jeszcze wówczas Radzimiszem 1:3). Swoją dobrą formę potwierdził także Arboos, który już drugi mecz z rzędu wygrał 5:0, tym razem z Kuską, wcześniej odprawiając Eliusa (grał Polską!). W ćwierćfinałach poległi dwaj najwięksi faworyci turnieju. I o ile Gwiazda zasłużenie przegrał z Radzimiszem 1:3, tak Arek Loda w meczu z Arboosem miał sporo szczęścia, co zresztą sam przyznał po spotkaniu (wygrał 3:2). Do półfinałów awansował także Sado z Warszawy, zwyciężając z Virussem po niezwykle dramatycznym meczu (1:1 dogr. 2:2, karne 4:2) i Qubek z Kielc, który pewnie wygrał z Partyzantem 3:1. Półfinały były bardzo zacięte i po heroicznej walce Radzimisz pokonał Qubka 3:2 w dogrywce, a Sado pokonał Arka Loda 3:2. W meczu o trzecie miejsce Qubek prowadził już z Arkiem Loda 5:1, jednak Arek już nie raz pokazał, że potrafi grać do końca. Ostatecznie strzelił jeszcze trzy bramki i mecz zakończył się wynikiem 5:4. Finał był ciekawym widowiskiem - Radzimisz prowadził już 2:0, ale kontaktowa bramka Sado w 60. minucie spowodowała, że Radziowi zaczęły jeszcze bardziej trząść się ręce i to warszawiak przejął wówczas inicjatywę, będąc blisko wyrównania. Zabrakło mu jednak czasu i szczęścia, więc ostatecznie puchar oraz 250 zł powędrowały do Jesla.

TURNIEJ PES4 W LESZNIE

Zawody w Lesznie odbyły się 28 grudnia - terminie dość niefortunnym, na dodatek można było się o nich dowiedzieć niemal wyłącznie z forum internetowego PSX Extreme. Do zmagań przystąpiło ok. 40 Graczy, a sam turniej przypominał pojedynak 'Leszno vs. Poznań' - na imprezie zjawiła się 11-osobowa ekipa z poznańskiego Kręgu. Mocno szwankowała organizacja - zasady zmagań powstawały właściwie na bieżąco ("aha, to grajmy po 10 minut"), co komplikowało sprawę o tyle, że reprezentacje obu miast postulowały wprowadzenie dość odmiennych regul. W końcu doszło do niespotykanego w skali kraju szarpania reprezentacjami ORAZ klubami, a sam system pojadynków był dość zawiły (najpierw grupy, później "drabinka", później znów grupy itd.)

Do finalowej fazy (dwie grupy po pięciu Graczy) awansowało aż 7 zawodników z Kręgu. Udało się to również mnie, na tym etapie jednak zakończyłem zmagania (środki dopingujące spożyte w pociągu oraz starcie z najostrzejszą papryką na świecie zrobiły swoje). Do półfinału awansowało trzech poznaniaków oraz miejscowy rodzynek - Delon. Mecz o pierwsze miejsce był naprawdę pasjonującym widowiskiem - jeszcze 5 minut przed końcem Delon (Brazylia) prowadził 3:2, by ostatecznie ulec grającemu większość spotkanie w dziesiątkę Mierzejowi (Anglia) 3:4. Cóż to były za emocje! Ostatecznie więc puchar pojechał do Poznania (w pociągu został wykorzystany jako naczynie do różnych trunków), a zwycięzca otrzymał jeszcze piłkę Adidas i talon do miejscowej kafejki internetowej, który udało mu się zamienić na PLN-y. Pierwsza czwórka turnieju w Lesznie: 1. Mierzej, 2. Delon, 3. Zużel, 4. Sneka. PS. Więcej zdjęć z turnieju znajdziecie na stronie www.kragcup.into [koso]

OGŁOSZENIA

Dnia 12.02 (sobota) odbędzie się - po raz pierwszy w Warszawie - turniej Pro Evolution Soccer 4. Miejscówką będzie Dom Kultury Rakowiec na ul. Wiślickiej 8. Startujemy o godzinie 10. Wpisowe to koszt rzędu 10 zł, w razie przyniesienie własnej konsoli lub telewizora (prosimy o wcześniejszy kontakt!) wpisowe nie obowiązuje. Zapisy przyjmujemy pod następującym numerem telefonu: 0501 293 904. Ewentualnie nr Gadu-Gadu: 4100181. Nagrody są oczywiście przewidziane.) Zapraszamy!

Zapraszam wszystkich maniaków serii Pro Evolution Soccer z okolic Łodzi. Poszukuję sparing-partnerów zwłaszcza do czwartej odsłony gry. Chętnie zmierzę się również w którąś z koszykówek od Segi. Wszelkie informacje pod adresem mailowym: 321honner@poczta.onet.pl

Listy

"[...] W ostatnim numerze PE (w listach) poruszona została sprawa xboxowej wersji PES4. Konkretnie chodzi o spis różnych zagrań, taki jak swego czasu umieszczenie w opisie wersji na PS2. Wydaje mi się, że liczna Graczy posiadających konsole Microsoftu jest już w Polsce tak duża, że mogłibyście pokusić się o opracowanie zagrań także pod kątem edycji na tę maszynkę. Popatrz na to tak: posiadacze sprzętów Sony grają w kolejne odsłony serii już od kilku lat i pewnikiem wykonują większość zagrań machinalnie, nawet z zamkniętymi oczami. To przecież coś jak z jazdą na rowerze - jak się nauczysz, to tego się później nie zapomina... Tymczasem do każdej nowej wersji PES na PS2 i tak podawane są schematy zagrań itd.

Tymczasem co mamy powiedzieć my, posiadacze Xboxów? Czwarta część PES jest dla nas pierwszą, w którą możemy zagrać. To raz. Dwa, xboxowy pod jednak różni się "troszkę" od Dual Shocka 2. Nie chce się tutaj wdawać w niepotrzebną polemikę, czy lepszy jest "S-ka", czy DS2, ale jednak zagranie przedstawione pod kątem wersji na PS2 nijak się mają do tego, co wykonuję na Xboxie. Tak więc apeluję: CHCEMY ZAGRANIA przygotowane pod kątem pada Microsoftu! [...]

Jonus, Katowice

A ja apeluję raz jeszcze: wciśnij pauzę podczas dowolnie rozgrywanego meczu. Wybierz opcję "Command list" i używając lewego bądź prawego triggera prześledź wszystkie dostępne tam zagrania. Są nie tylko wszelkie podstawy sterowania, ale też dużo różnych kombinacji i zwodów (atak, obrona itd.). To pa pierwsze. Po drugie: odpal trening i zaliczaj wszystkie przewidziane przez autorów mini-gry. Przecież to mi innego jak interaktywny, znakomicie opracowany tutorial pod kątem nauki gry i sterowania. Przy okazji odblokujesz trochę punktów PES-a. W następnych odsłonach różnych poradników do gier z serii PES będę się starał podawać już kombinacje zarówno do wersji na PS2, jak i Xboxa.

"[...] Słuchaj, zastanawiam się poważnie nad kupnem Xboxa. Wcześniej w ogóle by mi taka myśl nie przyszła do głowy, ale po przeczytaniu recenzji PES4 (online!) stwierdziłem, że nie ma sensu czekać na tryb sieciowy w kolejnej edycji na PS2, bo to co robi Sony, to śmiech na sali. Ludzie z Konami zwodzą nas od dobrych dwóch lat, obiecują wiązę cuda na kiju, a później, jak przychodzi co do czego, to dorzucają parę klubów, poprawiają trochę grafikę, kupują licencję na paru nowych zawodników - i tyle. Mam jednak szereg wątpliwości. Po pierwsze, czy sterowanie padem z X-a jest faktycznie dużo gorsze? Tak sobie myślę, że już trudno, bo jakoś na pewno da się do tego przywyknąć, a przecież powstały specjalne przejściówki i w ostateczności można grać na DS2. Sprawa druga - czy lagi (opóźnienia) w grze są rzeczywiście takie duże? Myślę o zainwestowaniu w stałe łącze internetowe - Neostrada 512 kbps czyli z tego co pisałeś, powinno spokojnie wystarczyć. I wreszcie trzecia rzecz: jak jest z dostępnością gier na Xboxa w naszym kraju? Zadziwiałem do pary firm reklamujących się w PE i tylko jedna miała PES4, w dodatku z okładką i instrukcją w wersji francuskiej. Warto w to wchodzić, tak szczerze? [...]"

Bartek, Warszawa

Fakt faktem, że czekanie na tryb sieciowy w serii PES na PS2 może doprowadzić do białej gorączki. Można też z dużą dozą prawdopodobieństwa przyjąć, iż w ewentualnej kolejnej odsłonie (PES5 - jeszcze nie potwierdzone, ale pewnie się ukaże) również nie będzie na PS2 opcji online. (...) Do pada z X-a: oczywiście można się przyzwyczaić. Przez pierwsze trzy-cztery tygodnie w minimalnym stopniu używałem białego i czarnego buttona, czyli odpowiedników L2 i R2 z PS2. Z czasem do się to opanować, choć sterowanie nie jest tak wygodne jak na DS2. Podpiąć pada Sony można (wspomniano przejściówka), ale wtedy odpada komunikacja głosowa - nie da się podłączyć headsetu. Łącze o przepustowości 512 kbps spokojnie wystarczy, a Neostrada tej prędkości spokojnie zda egzamin. W przypadku PES4 problemem nie jest jednak tak naprawdę szybkość łącza, tylko niedoprocowane algorytmy przesyłania pakietów między grającymi a serwerem. W konsekwencji nawet na bardzo szybkim łączu, gdy będziesz podłączał się do czyjejś gry (w przypadku gdy jesteś hostem nie ma nigdy problemów - patrz „Kącik online"), to w ogromnej większości przypadków animacja jest skokowa i nie da się normalnie bez stresu bawić. Gry są dostępne głównie na Allegro, większe sklepy wysyłkowe też je mają, wszystko w zależności od danego tytułu. Czy warte w to wchodzić? Szczerze? Na chwilę obecną nie. Lagi są zbyt duże, zwyczajnie się znienchęcisz. Dopaki Konami nie wypuści potcha poprawiającego ten stan rzeczy (w tej chwili mowa już o lutym lub marcu), polecam grać dalej na PS2.

"[...] Hej. Piszę gdyż w ostatnim numerze w listach była mowa o beadzowaniu (tam akurat głowy) w PES4. Mi przydarzyło się: że kolos miał zabandażowane... kolano:) Nie wiem czy jest to częste zdarzenie, ale nie zaszkodzi napisać. Akurat teraz zwróciłem na to uwagę na screenie dobrze nie widać, ale Vien miał nawet dziurki na kolanach, żeby nie uciskać rzepki! [...]"

Jordan, e-mail

Dołączam screena, którego podesłał Jordan - faktycznie rzecz ma miejsce. Rzadko, bo rzadko, ale jednak. Tymczasem jeśli chodzi o zabandażowaną głowę, to jest ona oczywiście również i w PES4 - w końcu w jednym z meczów Master League po faulu odpowiedzonym przy walce o górną piłkę Henry biegał ze stosowną opaską. Dziękuję też wszystkim Czytelnikom, którzy podobne zdarzenie potwierdzili.

"[...] Witam serdecznie. Zacznę może od tego, że wraz z pięcioma kumplami jesteśmy zagorzałymi fanami serii PES. Mieszkamy we Wrocławiu i od dwóch lat organizujemy między sobą mini turnieje. Raz u jednego kompla, raz u drugiego - tak to się kręci. Rozegraliśmy pomiędzy sobą przez ten czas już setki meczów, ale... czegoś nam brakuje. Mianowicie chcielibyśmy się zmierzyć na jakichś turniejach z innymi fanami tej gry. Z tego co wiemy, we Wrocławiu takich turniejów nikt nie organizuje. Czytałem w ostatnim numerze PE, że takowe imprezy są w innych miastach. I w tym momencie wraz z kumplami mamy gorącą prośbę do Ciebie - czy posiadasz może jakąś listę miast i daty kiedy takie turnieje będą się odbywać?! Please, ratuj chłopaków, bo zwariujemy! Aha, jesteśmy w wieku 22-28, więc nie masz do czynienia z rozkapryszonymi dzieciakami.) Pozdrowienia [...]"

DJ_JASPA, e-mail

Hej, skoro chcielibyście się zmierzyć z innymi Graczami sceny PES w Polsce, to co stoi na przeszkodzie, by wsiąść w samochód/autobus/pociąg i wybrać się na jakiś najbliższy turniej? W tej chwili imprezy takie odbywają się niemal co miesiąc, a czasem nawet częściej. Najbliższa impreza odbędzie się 16 stycznia w Gliwicach, przy czym w chwili gdy to czytasz będzie już "po". Kolejny turniej zaplanowany jest na 12 lutego w Warszawie (patrz dział ogłoszeń).

Piła

CPP, CZYLI CZOŁÓWKA POLSKIEGO PES-A

Hi! Pragnę powitać wszystkich maniaków Pro Evolution Soccer. Przed Wami pierwsza część rubryki o Polskiej Scenie PES. Będziemy tu przedstawiać relacje z turniejów, zapowiedzi zbliżających się rozgrywek, a także przybliżać profile najlepszych wymiataczy w naszym kraju. Scenę tworzymy wspólnie, więc wszelkie sugestie i pomysły proszę przesyłać na adres mailowy papes@interia.pl, a już teraz przedstawiam ranking CPP, który będzie systematycznie aktualizowany. [GOPA]

1. Ranking CPP (Czołówka Polskiego PES a, platforma PS2) przedstawia najlepszych Graczy w Polsce, wraz z ilością zdobytych przez nich punktów na turniejach.
2. Warunkiem znalezienia się w rankingu jest awans co najmniej dwa razy do rundy punktowanej (trzeba wyjść z grupy na minimum dwóch turniejach).
3. Wyjątkiem od pkt. 2 są Gracze, którzy zajęli 1-4 miejsca na chociaż jednym turnieju.
4. Aby turniej był brany pod uwagę w rankingu CPP, musi spełniać określone wymogi: zgromadzić minimum 50-ciu uczestników oraz musi być ogłoszony w prasie lub Internecie (popularna fora dyskusyjne, serwisy www).

5. Punktacja:
Wygranie grupy - 1 pkt.
1/16 - 1 pkt.
1/8 - 2 pkt.
1/4 - 4 pkt.
4 miejsce - 7 pkt.
3 miejsce - 9 pkt.
2 miejsce - 12 pkt.
1 miejsce - 15 pkt.

6. Turnieje rankingu CPP podliczone w rankingu:
- Turniej Extreme 2003 w Opolu
- Eden Cup II
- Olimpijczyk Cup I , II , III
- Krąg Cup I , II , III , IV
- Mistrzostwa Polski PES 3 w Poznaniu w M1
- Silesia Cup II
- Gliwice Cup
- NH Cup

7. Ranking CPP jest liczony od edycji PES2 wzwyż.
8. Wszyscy organizatorzy i Gracze polskiego PES-a mają prawo wypowiadać się na temat ewentualnych zmian w regulaminie, a także przedstawiać swoje propozycje.

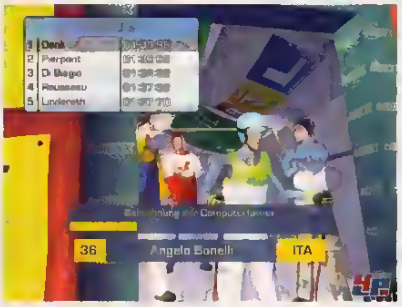
AKTUALNY RANKING CPP (stan na dzień 2 stycznia 2005)

1. Arboos 60 pkt.
2. GOPA 48 pkt.
3. Loda Arek 47 pkt.
4. Prędki Błażej 46 pkt.
5. Jaro 37 pkt.
6. ARO 33 pkt.
7. Cabał 28 pkt.
8. Viruss 26 pkt
9. Sąkala Piotr 25 pkt.
10. Hans Radak 21 pkt.
Szynka 21 pkt.
12. Szafron 19 pkt.
Hobbit 19 pkt.
14. Szeląg 17 pkt.
Miela 17 pkt.
16. Ramirez 16 pkt.
Sado 16 pkt.
Szymak 16 pkt
Larwa 16 pkt.
20. Radzimisz 15 pkt.
21. Rozmyty 14 pkt.
22. Sneka 13 pkt.
Partyzant 13 pkt.
24. Bednarski 12 pkt.
Masarczyk 12 pkt.
Krztoń Hubert 12 pkt.
26. Esiek 12 pkt.
Lisek 12 pkt.
Maniak 12 pkt.
29. Wojtas 11 pkt.
Oluś 11 pkt
Ogród 11 pkt
Nówcia 10 pkt.
Borowiec Marek 10 pkt.
Gwiazda B. 10 pkt.

RTL Ski Alpin 2005

■ Wydawca: RTL Ent. ■ Platforma: PS2

Ski Alpin 2005 to nowa propozycja 49Games (ten developer tworzy również Ski Jumping). Gra jest poświęcona narciarstwu, a konkretnie dyscyplinom alpejskim: mamy zjazd, slalom, slalom gigant oraz super gigant. Dobrze opracowany tutorial pozwala łatwo przyswoić mechanizmy zabawy, które i bez tego z miejsca wydają się bardzo proste. Ot, prujesz w dół, przejeżdżając przez kolejne bramki i starając się jak najczęściej przyjąć pozycję zjazdową celem rozwinięcia jak największej prędkości. Priorytetowy tryb kariery połączono trochę z menedżerką - zatrudnianie trenerów, negocjacje kontraktów, kupowanie oraz dobór coraz lepszego sprzętu (podobnie jak w Ski Jumping 2005: narty, woski do nich, gogle itd.), pozyskiwania sponsorów



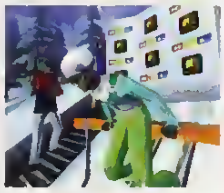
Zawodnika można wyszkolić wszechstronnie, by radził sobie we wszystkich czterech konkurencjach, ale można też np. skupić się na jednej wybranej. W ten sposób poprawialem zresztą rekordy - można się wkręcić. Graficznie widać, że to ten sam engine co w skokach: podobne otoczenie, niemal identyczne modele zawodników. Trias zjazdowych jest sporo (trudno wszystkie zliczyć, ok. 50), w dwunastu różnych lokacjach. I przez pierwsze kilka godzin zabawa jest naprawdę niezła pod warunkiem, że lubisz Jego typu klimaty. Później zaczyna już wiać nudą - wszystko opiera się na tym samym schemacie, a sam zjazd nie dostarcza praktycznie żadnych emocji: zdecydowanie brakuje odpowiedniego poczucia prędkości na trasie.

Ocena: 5

RTL Ski Jumping 2005

■ Wydawca: RTL Ent. ■ Platforma: PS2

Kolejna edycja skoków narciarskich od RTL Enterprises (wydawca) przyniosła kilka mało znaczących zmian. Sama rozgrywka (wykonanie skoku) nie zmieniła się praktycznie ani trochę, a developer rozbudował głównie opcje, tryby oraz dodał kilka nowych statystyk. Po raz pierwszy w trybie kariery mamy - oczywiście oprócz sezonu zimowego - również letni cykl zawodów Grand Prix, gdzie zmagania rozgrywane są na sześciu nowych skoczniach (igielit). Łącznie jest aż 39 obiektów, w tym 21 z kalendarza obecnie trwającego Pucharu Świata 2004/2005. Gorzej niestety z licencjami - zdecydowanie przydałyby się tej grze prawdziwe nazwiska skoczków. Co nowego? Na pierwszy rzut oka - nic. Tworzymy własnego skoczka i wbijamy się w tryb kariery. Podstawą sukcesu, podobnie jak w poprzednich częściach, jest tutaj przede wszystkim dobre wyszkolenie techniczne (wybór trenera, ponadto mamy statystyki dotyczące siły odbicia, fitness, motywacji oraz wagi). Następna sprawa to odpowiednie woskowanie nart, co ma decydujące znaczenie w kwestii szybkości najazdu na próg i przekłada się później na osiągane odległości. Istotną rolę odgrywa również ekwipunek naszego skoczka, który został względem edycji 2004 solidnie rozbudowany (więcej sprzętu). Z poplerdółek jest quiz o tematyce skokow narciarskich i niezłe opracowany tutorial. Można też się pobawić w trenera-menedżera, szkoląc i prowadząc jednocześnie maksymalnie czterech skoczków. Trzy poziomy: Junior League, Amateur League i Pro League, przy czym 'prawdziwe' skakanie zaczyna się zdecydowanie na tym ostatnim. Niestety, gra na dłuższą metę się nudzi - po osiągnięciu odpowiedniego poziomu, wygrywanie kolejnych zawodow jest wręcz mechaniczne i dziecinnie proste. Jednocześnie trzeba jednak zaznaczyć, że to najlepsza 'symulacja' tego typu na rynku. Do tego dochodzi poprawiona grafika, możliwość oglądania powtórek z kilku ujęć kamery oraz nowe modele skoczkow. Dobre dla prawdziwych miłośników poprzednich edycji, albo kogoś, kto ma bzika na punkcie tego sportu.



Ocena: 6

POWIEDZONKA KOMENTATORÓW

Już dawno to mini rubryka nie pojawiała się w „Kąciku sportowym", głównie ze względu na fakt, że większość przesyłanych do nas powiedzonek była – powiedzmy – średnio śmieszna. Dostałem natomiast w ostatnim czasie trochę ciekawych komentarzy, które zbierane były przez rok (głównie z piłkarskich Mistrzostw Europy 2004). Podziękowania dla Adama Kwaczyńskiego, który otrzymuje nagrodę-niespodziankę.

- Effenberg jeżeli nie był generałem, to na pewno był pułkownikiem na boisku, bo generałem w Bayernie jest Hitzfeld.
- Santa Cruz, Paragwajczyk z gitarą.
- Zobaczymy, czy po urazie Lizarazu będzie 9,5 zawodnika w polu, czy będzie grał na 100%.
- Urugwajczycy rodzą się z piłką pod pachami ( )
- Murek!!! Kur.. cze chciałaby się powiedzieć po tej akcji. A jednak jest punkt dla Polski.
- Roy Keane, kosiarz doskonały ( )
- Morientes ma 0,96 średnią bramki na mecz, a więc więcej jak pół bramki na mecz.
- Z powrotu Kluivarta do obrony można było się domyśleć, że jadalnych grzybków z tego nie będzie.
- Cały Beckham co do milimetra tutaj proszę go to wykonuje ( )
- Klose gania formę, gania i gania, ale jak widać jej nie dogania!
- Nedved, wspaniały piłkarz - kolekcjoner win.
- Carvalho, Carvalho, Carvalho. A nie, to był Paulista.
- Beckham to płyta, która już rozkręca się na świecie od kilku lat.
- Mówi się że Włochom nie można zabrać nadziei nawet mszy i meczu.
- Henry groźny jak nikt, ale na tych mistrzostwach gra jak nie-Henry.
- A więc mamy Van Nistelrooya, Van Nistelrooya i Van Nistelrooya.

MISTRZOSTWA ŚWIATA W FIFA 2005

Mistrzem świata wielkiego turnieju FIFA Interactive World Cup organizowanego przez Electronic Arts (EA Sports), wydawcę gry, został Gracz rodem z Brazylii (właściwy człowiek na właściwym miejscu), 21-letni Thiago Carnico de Alevedo z Rio de Janeiro. Finał całej zabawy odbył się w Zurichu, a zwycięzca pokonał w finałowym pojedynku swojego rówieśnika z Rockford w USA - Matija Biljeskovica. Warto przy okazji odnotować, że we wcześniejszym, regionalnym turnieju finałowym w Berlinie świetnie spisał się nasz reprezentant - Kamil Grzybek. Kamilowi udało się zająć w Niemczech wysokie 3 miejsce. Ogółem w całym turnieju (regionalne i finał) - wg statystyk EA - rozegrano prawie 1300 spotkań, w których strzelono blisko 3800 goli. Daje to średnią niecałych 3 bramek na mecz (dość realistycznie, jak widać "hokejowe" wyniki w Fifie się skończyły). Grano na Xboxach.

Listy

Oj, bieda. Gdyby nie growe zaległości jakie nawarstwiły się w moim (ciężkim, wręcz beznadziejnym) przypadku, siedziałbym i kwiczał, narzekając na brak gier. Ale ze zaległości mam spore to i nie narzekam. Zatem nie ma biedy, odszczekuję. Swoją drogą, jak to możliwe, aby Graczowi z prawdziwego zdarzenia się nudziło? Czy to możliwe? "Nie zaliczyłem gry X na 100%, a grę Y można ukończyć na kilka sposobów" - i już. Np. fani bijatyk wyścigów i eRPeGów mają ogromne pole do popisu - w nich można bowiem, moim zdaniem, kombinować do upadłego, masterować je na maksa... Bo trzeba umieć dostrzegać pozytywne aspekty życia. Mój kumpel kupił niedawno samochód, mimo że wiecznie narzekał, iż życie kopie go po d**ie. Gdy spotkaliśmy się na browcu i zapytałem, jak jego gięzdenia odnosi się do faktu zakupu fury, stwierdził, że "co to za fura - za 25 patyków?!". Normalnie łapy opadają. Ludzie, pamiętajcie zatem, że nie wszystkich stać nawet na zakup konsoli, zanim zaczniecie krzedzić ze "w salonie fajnie by się grało na 60-calowym projektorze podłączonym pod wypasiony zestaw nagłośnieniowy" MYŚLENIE POZYTYWNE!!! Należy być kowalem swojego losu i kreować otaczającą rzeczywistość! (...) W poprzednim miesiącu w jednym z listów (ostatni) został poruszony problem obywatelskiego projektu ustawy o zakazie promowania przemocy w środkach masowego przekazu. Napłynęło do nas sporo listów z prośbą o ujawnienie linka, skąd można ściągnąć treść rzeczonej ustawy. Oto on: http://orka.sejm.gov.pl/druk4ka.nsf/wgdruku/4 - plik PDF dla zainteresowanych (...) Sporo listów w bieżącej odsłonie niniejszego kącika puścimy w niezmienionej, oryginalnej formie (pisownia). I nie dlatego, że lenim się patentowym, lecz powodowany chęcią podzielenia się z Czytelnikami szerokim spektrum doznań, jakie mną targają w trakcie lektury na bujanym fotelu lub leżąc przed kominkiem (którego, przypominam skrupulatnie, nie posiadam.) Potraktujcie to jako bonus z okazji ukazania się dziewięćdziesiątego nr. PSX EXTREME (...) W ubiegłym miesiącu rzuciłem ponadto węgierską obelżnicę... Sorry, ale obecnie w moim życiu dzieje się SPORO, stąd zbędnego czasu mam bardzo, bardzo mało, a w dodatku zostałem skonstruowany tak prosto, że wolny czas zamiast na pracę wolę poświęcać na granie. Hehe! Dlatego też w listach pojawia się Myszaq i... Ściera (...) d(-_-)b Żegna się HIV-kaskader, pragnący nabyć wolnego czasu 7 wader

Kontakt: *listy@psxextreme.pl* i *tel. 0696 131 258*, a także *listy* na *adres Redakcji (z dopiskiem "LISTY")*

W tym miesiącu nagrodę otrzymują:

Bartosz Suchowiecki, Lubsko
Mateusz Siehienczuk, Białystok
Filip Figiel, Kalisz

PRYWATA

Rudel(kon, Tarnów - bywa, bywa, człowieku! Niestety jak wyjść z tej sytuacji obronną ręką - nawet nie umiem próbować radzić. Zasięgnij rady u mędrca pokroju, hahego z swą krową.)
Siemek Lubań - no się tyczy twojego hasła to możesz mam sobie podarować, sam wiesz co. I bez obrazy majestatu wsadź prosiaka w szczerą górę.
Zenek, Chojnice - mamy kserokę odskoczną do swojej kandydcji zamyślowej, coś się zawiesiło. System error.
Tenek, Gorzów Wlkp. - o ty noś, noś, noś długie włosy jak... Jak chcesz.
Rum Łódź - Wypijmy za blady na garze!
Derk, Kalisz - zapraszam Cię do prywatnej, bardziej rozbudowanej korespondencji. A nuż coś z tego wyniknie. Jeno z góry Cię przepraszam za opóźnienie odpowiedzi bo na nadmiar wolnego czasu nie narzekam. Jak wcześniej do końca roku się ogarnę, przyrzekam, wstępnie blebleble!
Haki, Smilowo Wielkie - gościu skończ z tymi smętami! Co mnie to obchodzi?! Wypuść z baru.
Ernesto, Senek - kolejno odrzuc z zegu co nie wiadomo odłożyć się. Szczegóły poznasz w swoim czasie.
JoAnna, Wałbrzych - Ja niby mam im przekazać bazuki z gryczkiem? No weź... A fuj! Zamiast wyrzucać się bilizmu, samo tego dokonają, zwłaszcza :)) Choćby drogą korespondentyjną.
Patrek, Nysa - hahaha! Leżę i kwiczę... Nie z zachwytu.
Zygi, Kamień Pomorski - spróbuj szczęścia!
Feret, Bielsko-Biała - e i owszem, bywam, bywam. Jednak najczęściej przewijam bez zatrzymywania. Nie browca nie przystoi, bo z zatrzymania jestem "drapieżcą".
Augustynek, Świnoujście - czy Świnoujście jest końcem świata...? Normalnie koniec świata! Świecie... Niewarzne.

W OBRONIE DEBILA

HIV. Oto list, którego autor broni kolesia okrzykniętego tytułem "Debila Miesiąca" w poprzedniej odsłonie "LISTÓW". Cóż, bratnie dusze zawsze się znajdą. (...) Zachowano oryginalną pisownię.

"[...] Chyba nie zrozumieliście go on nie jest debilem on jest tylko konsolowcem który nie jest otwarty na nowinki konsolowe. W tekście chodziło o to ze konsola nie powinna zamieniać sie w kompa. Główna róznica miedzy konsolą e kompem to to ze gra na konsoli odpała sie po włozeniu do odczytu e na kompie trzeba je jeszcze instalowac i tego byśmy nie chcieli na konsoli instalowania gier nieprawdasz. Rozumiem instalowac programy do filmów i takie tam ale nie gry bo konsola stanie sie kompem e tego byśmy nie chcieli bo konsola jest lepsza od kompa e tak pokazała by ze komp jest lepszy ponieważ konsole zamieniają sie w kompa. To tylko moje zdanie i raczej o to chodziło tej osobie. [...]"

SAN ANDREAS ZA DŁUGIE?

"[...] Może jestem inny, ale nowe GTA jest dla mnie za długie! Jestem osobą ambitną, ale niestety nie mam czasu na granie do woli całymi dniami (praca, obowiązki w domu i taka tam rzeczywistość). Dlatego cenie sobie w grach możliwość ich ukończenia, zamknięcie w całość całej przygody - to naprawdę daje mi satysfakcję porównywalną z samym szarpaniem. I dlatego San Andreas, mniej więcej po tym jak wbiłem się na pustynię, najzwyczajniej mnie wkurzyło. Ile można? Gdzie tu koniec? Poczułem się jakiś taki... nie wiem... zagubiony w tym świecie? Zrezygnowany? Brak konkretnego celu, widniejącego na horyzoncie zakończenia po prostu mnie do tego tytułu zniechęcił. (...) Teraz pykam w Killzone, a GTA wala się pod dywanem. Z długością gry też nie można przeginać! [...]" Bober, e-mail

Myszaq. I bądź tu mądry. Jedni płacą za grę 250 zeta chcieliby rozwalać ją przez najbliższe pół roku, inni chcą szybkiego poklepania po ramieniu i wchodzącego gdzies w głowę: dobra robota, możesz obok „numerku z zoną" oraz „wyniesienia śmieci" odhaczyć tego dnia także „zaliczenie najlepszej konsolowej produkcji". A jeszcze inni za wspomniane 250 zł potrafią zamówić deser i to zaledwie lekki, poranny... Teki świat.

GC NTSC

"[...] Cze HIV. Nie będę wspominał, że jesteś boski (H no dlaczego...?). Następnym razem popraw się, bo będzie w ryja!), tylko od razu przejdę do rzeczy. Otóż wyczytałem w Necie, że w USA postanowiono pozbyć się magazynowych zapasów związanych z "kostką". Tu zacytuję: "Przykładowo sieć sklepów Argos zredukowała cenę urządzenia z 79,99 funtów (równowartość około 461 zł) do 39,99 funtów (230 zł). Dodatkowo wprowadzono rozmaite promocje w kontekście gier, więc nabycie Mario Kart: Double Dash!! za 9,99 funtów (57) np. w Woolworths nie stwarza problemu." I o co mi chodzi? Już tłumaczę: oczywiście jak na Polskę przystało cena ma się ulokować w okolicy 400 zł, więc tak sobie pomyślałem, że bardziej opłacalny interes można wykonać sprowadzając "kostkę" z USA. Moje pytanie jest następujące: czy GC ma coś takiego jak PS2 (PAL i NTSC) i czy bezproblemowo będzie można uruchamiać gry europejskie i amerykańskie? Trochę tego jest, ale muszę się dowiedzieć czy nie zrobię sobie "gule". Ciao! [...]" ???, e-mail

Sprawa nie jest tak prosta, jak by się mogła zdawać na pierwszy rzut okiem, eczkolwiek obejść można niemal wszystko. Oprocz konwertera napięcie lub - zamiennie - zasilacza z wersji PAL, będziesz musiał nabyć tzw. FreeLoader, czyli program "obchodzący" blokadę regionalną. Ten ostatni mozesz ołać - pod warunkiem, ze do końca życia (swojego lub konsoli) zamierzesz używać oryginałów w wersji NTSC. Swoją drogą, gdybys czytał uwaznie PE, to wiedziałbyś ze publikowałem test tego urządzenia w numerze #74.

NEXT, NEXT, NEXT GEN

"[...] Ostatnio zastanawiałem się nad tym, jak będzie wyglądał rynek gier za 10-15 lat. Na pewno będą typowo

SAMOKRYTYKA

"[...] Heloł! Pozdro dla Staruchy i Playmana! Oki, do rzeczy. Jakiś tydzień temu sprawiliśmy sobie z bratem kompa. Euforia spowodowana tym zakupem była tak duża, że „suszyłem się" przy nim całymi dniami, zapominając o czarnej skrzynce stojącej w drugim pokoju. Tak sobie grałem i grałem w te wszystkie "super" gry, byleby grać. Brat mnie namawiał: "Chodź, walniemy meczyka w Pro Evo", ale jakoś nigdy nie miałem ochoty. Po 4 dniach gnicia przy 15 calach pomyślałem sobie: "Boże! Przecież już od czterech dni nie grałem na konsoli!". Wystraszyłem się, że powoli staję się blacharzem! Pogrywałem w kieprawego Gotyka 2 aż do niedzieli (czyli do dzisiaj). Rano brat kupił PE. Oczywiście zgodnie z rytuałem Ojciec czyta pierwszy:). Gdy wreszcie udało mi się dopaść do gazetki, czytałem ją aż do wieczora. Dzięki Waszemu szmatławcowi poszedłem do pokoju, odpaliłem sobie trzeciego Burnouta i podczas grania na twarzy wymalował mi się piękny banan! Te grafa, ta muza (własny "solndirak" – Manowar), ten zajr*isty feeling, tego po prostu nie ma w praktycznie żadnej grze na PC! Wstąpił we mnie nowy duch i za to Wam, kutfa, dziękuję! A także za to, że tworzycie to pismo i dajecie Graczom poczuć, że granie jest NASZĄ WSPANIAŁĄ PASJĄ! Apeluję do wszystkich Graczy: nie dopuszczajcie do tego, by Waszą konsolę przykuł kurzl Grajmy! Jeszcze raz wielkie dzięki za to co robicie, ludziska. PS. Faki dla "konsolowców", którzy ulegli blacharstwu!" Igor, e-mail

Ściera: Zgłupiałem. Rozumiem, że besztasz sam siebie - jeśli tak, to spoko z Ciebie koleś. Nie mę to jak umiejętność spojrzenia na siebie krytycznym okiem. A co do PC - to też platforma do granie, gorsza, bo gorsza, ale jeśli komuś odpowieda, to jego sprawa. Dziwi mnie tylko to, że niektórych ludzi stać ne wywalenie kilku tysiaków na nowego kompa (lub upgrade), który me służyć jako platforma do gier. I to często gier o „zabarwieniu" konsolowym. Nie wiem jak Wy, ale ja do robienia jajek sadzonych używam patelni, e nie żelazka.

LIST MIESIĄCA

POTRZEBA WEWNĘTRZNA

HARDCORE!

"[...] Witam! Piszę ten list, ponieważ uważam, że powinienem to zrobić czuję taką potrzebę. Jestem Graczem z prawdziwego zdarzenia, z prawdziwą historią swojej fascynacji konsolami i grami związanymi z nimi.

H: I jesteś też chodzącym wzorcem skromności - zapomniałeś dodać.

Moja historia zaczęła się od niewinnego grania na starych, bardzo starych sprzętach. Tego grania nie mogę nazwać fascynacją, gdyż byłem wtedy zbyt młody, aby to stwierdzić.

H: Ale teraz możesz, nie...?

Wszystko zaczęło się od zakupu konsoli Pegasus. Uczucie towarzyszące zakupowi tej konsoli było niesamowite: wszystko było takie piękne, miało sens i wszyscy z tego faktu byli bardzo zadowoleni. Następnie nadeszły chwile zakupu PSX'e oraz GameBoya, które napawały mnie dumą i przeogromnym pragnieniem grania - owe konsole męczyłem przez wiele lat, czerpiąc z tego pełną satysfakcję. Jednak nadszedł moment rozstania się z nimi, co nie było zbyt miłym przeżyciem, spowodowany atakiem **next-genowych** "zabawek" (nie powinienem ich tak nazywać, ponieważ to pełnokrwiste konsole, a nie zabawki), które były odległym marzeniem, nie do zrealizowania. Jednak marzenie jest marzeniem i nigdy nie zrezygnowałem z niego, co wynagrodził mi czas.

H: Gdyby człowiek nie miał marzeń, to by pewnie zdechł w rynsztoku.

"Przyszła pora na potwora". Czas, który minął nieubłaganie, okazał się istotny w moim życiu, gdyż w jakiś magiczny sposób Next Geny miałem w zasięgu ręki dzięki bratu i mojej chęci. Konsola, która została przez nas wybrana, okazała się potężna i efektowna. Pudełko pana z Redmond (mowa oczywiście o Xboxie). Uczucie towarzyszące zakupowi tej maszynki okazało się MegaTotalBigHeadMadafaka (jakieś 3658333257 razy większe) w porównaniu do tego, jakie towarzyszyło zakupom poprzednich sprzętów. Eufonia przy składaniu zamówienia byle fantastyczna i przeżywałem to jak długi orgazm (oczywiście bez porównania z ...). Długo oczekiwany moment stał się faktem i mogę cieszyć oko czarną skrzynką z wielkim X. Gdy wstaję rano i patrzę na szafkę (zawsze rano) - widzę jakby spoglądała na mnie i mówiła "Weź mnie!". Wtedy chętnie sięgam po nią i zachwycam się widokiem.

H: Kwestia gustu, ale według mnie Xbox to straszny brzydal, hłehłe! (...)

Dla mnie to niezwykłe wyderzenie: kupić konsolę i czerpać z tego przyjemność.

H: Hę...?

Ludzie (w tej sytuacji - Gracze), którzy zaczynają swoją przygodę grową od najnowszych sprzętów, to nie Gracze. To lejki (HiV: miałeś na myśli laików? Buhaha!), którzy potrzebują "fajnej gry z fejnom grafikom" (wymieniają konsole jak skarpetki, nie przywiązując do tego uwagi), lecz nie satysfakcji. Ludzie ci nie rozumieją Graczy (maniaków) manewrujących z padami jak w transie, nie zwracających uwagi na otoczenie.

H: Ależ bzdury pleciesz! Gdybym miał konkretną kasę, to bym sobie kupił nową BMW z serii "7" (lub inne cudo, niczym o. Rydzyk, czy jak mu tam...), nie zastanawiając się nad tym, że najpierw wypadałoby tłuc się do roboty przez pół roku zdezelowanym "kaszlakiem"... I czy w takim przypadku byłbym wg Ciebie motoryzacyjnym "lejkiem"? To po pierwsze. A po drugie - gdybym zmienił tan wspaniały samochód na prywatny odrzutowiec... Co byś wtedy powiedział?

Miłość do konsol jest czymś wielkim - gdy tego nie czujesz, to tego nie zaznasz.

H: To było piękne, chlip, chlip!

Na punkcie konsol (nie PeCetów) uważam się za chorego człowieka, w pozytywnym tego słowa znaczeniu, który wie, co to jest granie i czerpanie z tego satysfakcji, a także nie rezygnującego z marzeń i dążenia do ich realizowania (...). Wierzcie w siebie i swoje marzenia. Marzenia się spełniają! [...]"

Bartosz Suchowiecki, Lubsko

No, to pogadaliśmy. Koniec tego dobrego i... Czekaj na nagrodę.

komercyjna, naładowane efektami tytuły z wielkimi nazwiskami i budżetami (wiecie, takie EA-style). Czy oprócz tego pojawią się jednak pozycje dużo bardziej niż obecnie nastawione na kreatywność? Stawiające na myślących Graczy, zmuszające ich do uczenia się jakiegoś systemu przez kilka dni, tworzenia postaci, malowania np. wzorów na jej płaszczu czy zbroi? (...) Rynek mocno się przecież rozwinie i zacznie być traktowany z większą uwagą niż ten fiimowy (już teraz przynosi większe zyski). Czy to wpłynie na jego jakość? [...]"

Jacek K., Toruń

Myszaq: Szczerze powiedziawszy trochę wątpię w taki obrót spraw. Producenci pójdą raczej w kierunku efektowności chcąc sprawić, by gry były przystępne dla każdego - dla młodych gnojków, zawodowych Graczy z doświadczeniem, pracujących żon, posłów, cyborgów, kosmitów i jaką tam grupę sobie jeszcze wymyślą... Fajne na pewno będzie to, że powstaną produkcje skierowane do konkretnego grona odbiorców - będą bardziej wyraźne podziały wiekowe, płciowe itd. A większe usystematyzowanie na rynku to bardziej wyszukane, dopieszczone produkcje... Oby!

GARŚĆ FAKTÓW

(HiV: Zachowano oryginalną pisownię, aby było weselej)

"[...] hiv miotk czy wiesz dlaczego ludzie kochają konsole! dlaczego nie powinieneś mówić takich rzeczy jak to że konsole to tylko maszyna szara pudełko które połyka płyty kiedyś byłście wręcz kultowym pismem wielu prawdziwych graczy tak myślało ale się zawiedli bo dowiedzieli się że konsole to dla was zabawki maszyny elektroniczna pudełka i nic więcej dla was to tylko zabawa spędzenie wolnego czasu praca obowiązek czy też umienie sobie czasu do śmierci.
Wiesz dlaczego kocham mangę!! - bo nie mamuję prądu za który trzeba słono płacić! poza tym to od książek się wszystko zaczęło to one stanowiły pierwsze źródło wiedzy i poznania świata dzięki nim wiemy to co wiemy z konsolami tak nie jest i mopami wystarczy wyłączyć prąd i wszystko znika i zostaje utracone każdy program, plik, itp. O czym ja prawie ?? pytasz?

H: Ano pytam.

O prawdzie i kłamstwie o tym co człowiek musi robić i o tym co chce robić o tym co nas łączy i o tym co nas dzieli!

H: Zapomniałeś, że również o tym, iż o zasadach pisowni nie masz fioletowego pojęcia.

Jak kiedyś Ściera powiedział: ty jesteś filarem PE gdybyś odszedł od pe to wiele czytelników przestałaby kupować PE.

H: Normalnie mnie zainspirowałeś!

Czy aż taki podziw i uwielbienie mają czytelnicy dla twoich antyspołecznych zachowań jeśli tak to coś jest nie tak to znaczy że boga nie ma e wy nie jesteście tylko imaginacją mojej chorej wyobraźni. Kiedyś było łatwej 17 wieczna japonia okres shogunatu wojen domowych jedyne o co musiałeś się troszczyć to katana dusza samuraja i honor miałeś swojego pana który o wszystko inne się troszczył zawsze wiedziałeś co robić bo słuchałeś rozkazów.

H: To smutne, że większość ludzi musi być manipulowana. To smutne.

Tak honor i śmierć z honorem były ważniejsze. Eszystko było łatwiejsze. A teraz kiedy cię ktoś obrazi nie możesz zrobić nic poza odgryzieniem się lub dać po pysku ale mogą cię posadzić za pobicie nawet gdy goście zmasakrujesz sprawisz aby płuli krwią kłącząi na kolanach i zwrócił ci honor wtedy za obrazę groziła śmierć a teraz nie możesz go zabić i twój honor nie jest do końca czysty, wtedy widziałeś paniczny strach w oczach wroga kiedy twe ostrze podcinało mu gardło i miałeś pewność ze twój honor jest czysty zapytaj się lokiego on wie o czym pisze! Zastanów się hiv jak następnym razem kogoś obrazisz pamiętaj o jednym śmierć ubrana jest w pozory a pozory mylą!!! [...]"

Dark, e-mail

Bez momentrza.

CIERPLIWOŚCI

"[...] Cześć Zgredzioie. Mam sprawę wagi międzynarodowej. Po przeczytaniu Waszego testu NDS tak się na niego napaliłem, że nie wiem, co będzie po teście PSP! Nie mogę czekać cały miesiąc! Dlatego błagam Wee - przyślijcie mi ten artykuł, jak tylko go napiszecie. [...]"

Darek, e-mail

Ściera: Hm, pewnie zauważyłeś, że no właśnie nie ma testu PSP. Kilkadziesiąt telefonów i maili, wiele dni starań i w końcu byliśmy zmuszeni dać za wygraną. Nie daliśmy rady ściągnąć sprzętu na czas, do czego przyczyniły się święta i Nowy Rok. Niestety.

GRAFFITI

[...] Na początku pozdrawiam całą Redakcję i Czytelników PE. Czytam Waszą gazetę już od 5 lat i chcę Was pochwalić za oryginalny styl. Przejdę do rzeczy: pewnego upalnego dnia w wakacje ja, moje siostra i kuzynka nudziliśmy się jak mopsy (nie mogliśmy grać na PS2). Spytaliśmy dziadka, czy możemy wziąć farby i pomalować boczną ścianę garażu. Zgodził się! Ale był "fun". Na początku kłóciliśmy się, czy namalować Kingdom Hearts czy FFX, czy jeszcze coś innego. No i zrobiliśmy graffiti z Królestwa Serc, którego zdjęcie Wam przesyłamy (od lewej: ja, moje młodsza siostra i kuzynka). Pozdrowienia przesyłają Johny (Łukasz), Aga i Kaja. [...]"

Johny, Żywiec.

Ściera: Johny, słuszna decyzja. Po co malować FFX, skoro - jak widzę - mesz je "w realu"? Kobitki niech tam sobie paćkają disneyowskie pierdoły, a Ty po góralsku postaw sobie fotel przed garażem i wydawaj komendy (wiesz jaka). Widzę że na zdjęciu wszyscy są już ubrani, no ale trudno. [Hiv: co Ty sugerujesz?] [S: no, że już się przebrali w czyste ciuchy.] Dzięki za relację. I trzymaj się ciepło. Napisz do nas za jakieś 10 lat (koniecznie kup dobry aparat, po czym zaproś siostrę i kuzynkę).

BROŃMY MIASTECZKA!

"[...] Do napisania listu skłoniło mnie psiocenie wielu osób na Silent Hill 4. Rozumiem, że Himalajów ta gra nie odkryła, ale na psiocenie nie zasługuje. Nawet Mazzi nie oszczędził jej ostrych słów. Na co najczęściej się tu narzeka? Na klimat? Na umiejscowienie akcji poza Silent Hill? Na zagadki i rozgrywkę? Nie chcę być subiektywny broniąc tej gry, ale nie wszystko jest takie na jakie wygląda. Co za dużo to i świnia nie zje.

Myszaq: Głębokie. Znam jeszcze kilka - nie wal dziada kijem, bo on stóp nie myje. Albo nic nie będzie już tak samo, kiedy "szturchniesz" siostrę rano. Hmm, tylko czekej, czekaj - o czym my tutaj...?

Jeśli chodzi o fabułę, to jest zupełnie do przyjęcia. Zostawa nas z pytaniami bez odpowiedzi i tak ma być (...). Tak sobie myślę, że z tym gadaniem, że The Room jest cienki, to może być, kurczę, moda. Kilku osobom się nie spodobał, a że to czwarta część, to można trochę ponarzekać (...). Spójrzcie proszę na ten tytuł z trochę innej strony, a odkryjecie w nim kawał naprawdę ciekawej roboty! [...]"

Przemek, Braniewo

M: O tej modzie to dowaliłeś (czwarty Tekken też został zjechany - spisek!), ale ostatnie zdanie spowodowało, że po części się z Tobą zgadzam. To nadal ciekawy horror. Tylko że zakończenie skiepszczono. A gdyby sam Henry okazał się poszukiwanym za zabójstwa psycholem? Gdyby tak naprawdę na końcu odkrył, że nigdy nie opuścił własnego pokoju? Że przytargał tu kolejne ofiary? Wtedy może moglibyśmy mówić o W!ELKIM horrorze, a tak... Spadek formy - ot co!

:/

"[...] Mam pytanie. Nie znam się na informatyce i innych takich, więc mam głupie pytanie: czy volutionX i Xecutor 2 do Xboxa to to samo? Proszę o odpowiedź, mój mail to: *****. [...]" ???, e-mail

HiV do Ściery: Ja poważnie zastanawiam się nad rzuceniem tej roboty.

GTA: SA - PROBLEMY

„Cześć. Możecie mi powiedzieć, jak przeskliście misję "Up, up and away" w GTA San Andreas (znajduje się w ciągu misji mających na celu obrobienie kasyna Caligula, trzeba wykraść helikopter z bazy wojskowej)? Mam z nią mały problem. Próbowałem iść „na pałę" i przechodzić przez wnętrze budynku, ale ciągle mnie zabijali. Wpadłem też na pomysł skoku ze spadochronem, ale po wylądowaniu zaczęli do mnie strzelać (nawet nie wiem skąd). Proszę o jak najszybszą pomoc! z góry dziękuję."

Majk: Dobrze kombinowałeś ze spadochronem, jednak teren jest mocno obstawiony, więc musisz uważać. Postaraj się wylądować z tyłu dachu od kompleksu budynków bazy (dokładnie pod lądowiskiem). Na miejscu zdejmij natrętnego strażnika i szybko schowaj się przed patrolującymi gunshipami! Tuż pod lądowiskiem (dosłownie wiszące na krawędzi w rogu). Poczekaj aż zrobi się bezpiecznie i wybiegnij na lądowisko. Helikopter jest Twój. Jest także alternatywny sposób, aby dostać się na teren bazy. Musisz tylko zlokalizować na tyle dużą ciężarówkę, by po wyjściu na jej dach przeskoczyć przez płot (dokładnie w tym miejscu, gdzie znajduje się niewygodny snajper). Miej też na uwadze, iż jeśli nie zależy Ci na ukończeniu San Andreas w 100%, możesz zwyczajnie olać tę misję (jest ona zbędna do uzyskania zakończenia).

„Yo, mam wielgachny problem z przejściem pewnej misji w GTA SA. Chodzi o „Zero Supply Lines". Siedzę już blisko miesiąc nad tymi samolocikami i zacząłem się na dobra (jestem załamany, bo to nawet nie połowa gry,

KONKURS

Szybki konkursik "listowy" to już powoli tradycja. Tym razem tematem przewodnim będą wyścigi. Widzicie diagram po prawej? Dziewięć kadrów, ale tylko osiem gier... Tylko dwa kadry tworzą parę, czyli pochądzą z tej samej gry. Waszym zadaniem będzie podanie pełnego tytułu tej gry oraz platform na jakie się pojawiła. Proste, nieprawdaż? No to kto chce być właścicielem czapeczki z Need For Speed Underground 2 albo gry Crash'N'Burn? Na odpowiedź czekamy do 1 marca □

a je po prostu nie potrafię przejść tej misji!) Chciałem nawet pominąć to zadanie (nie zależy mi na 100% zaliczeniu gry) i wykonać jakąś następną, byle tylko pchnąć akcję do przodu. Niestety na radarze znikli mi pozostali pracodawcy (jest tylko jakaś czacha, ale to chyba bonus?). Pomóżcie!"

Majk Tak się składa, że misja z samolocikiem to chyba najtrudniejsze zadanie w całej grze! Potrzeba naprawdę sporo wprawy, szczęścia i umiejętności, aby zdążyć w wyznaczonym limicie czasu i paliwa. Do tego samolot jest bardzo czuły na wszelkie ruchy (jeśli jesteś niecierpliwy, frustracja gwarantowana). Liczy się kolejność, w jakiej zniszczysz kunerów - 3 jest w vanie, 1 na rowerze, a 1 na motocyklu. Oto przykładowy schemat ukończenia tej misji. Po starcie kieruj się w lewo do pierwszego vana, po uporaniu się z nim skręć nieznacznie w prawo i uderzaj na drogę prowadzącą w dół (kolejny Van). Zawróć z powrotem i kieruj się w drugą stronę, do parku. Powinieneś teraz natrafić na jadącego z naprzeciwka rowerzystę. Zdejmij kolesia i skieruj się na północny wschód (w tym miejscu powinieneś mieć ok. 3/4 pełnego baku, w innym przypadku może Ci zabraknąć benzyny). Na miejscu ujrzysz dwa pozostałe cele. Uderz w lewo i zajmij się Sanchezem (to najtrudniejszy moment). Po sprzątnięciu go pozostaje Ci walka z ostatnim vanem (potrzeba min. 1/4 baku). Na koniec wróć do Zero. Jeśli masz mało paliwa wzniesz się możliwie jak najwyżej, by zdołać doleciać na miejsce. Na szczęście misja nie jest obowiązkowa - jeśli chcesz, możesz ją pominąć. W razie powodzenia zyskasz jedynie 5000$. Szkoda za nie sprawdziłeś wcześniej "czachy", bowiem czekają tam na Ciebie misje Jizziego - wystarczy podjechać we wskazany punkt i grać dalej zgodnie z fabułą.

MANIFEST

"[...] Potraktujcie ten list jako prośbę do developerów, by nie wydawali tylu gier w jednym okresie. Potraktujcie ten list jako manifest, krzyk rozpaczy Gracza, który czuje się zagubiony w natłoku kolejnych produkcji zalewających rynek. Potraktujcie go jak chcecie. (...) Jestem Graczem, nie jakimś workiem bez dna, z którego można pobierać pieniądze bez końca. Jestem Graczem, istotą inteligentną, która pragnie być traktowana z szacunkiem. Przed świętami choinki w sklepowych witrynach były strojone, neony raziły po oczach, reklamując najlepsze produkty...

Jestem Graczem. Nienawidzę sytuacji, gdy ktoś mi podsuwa kolejną część serii XXX, w której dodano kolejną bronię, postacie i inne duperele. Gdy słyszę o kolejnych produkcjach, wydawanych "na święta", przesuwanych specjalnie na ten okres, kiedy równie dobrze można było zrobić to wcześniej i z takim samym pewnie zyskiem, mdli mnie. Nienawidzę momentów, gdy świetna, oryginalna gra jest zalewana dosłownie przez produkcje średniego szczebla, nastawione tylko na to, by zapchać kieszenie sałatą. Raz za razem, gdzie się nie obejrzę, słyszę o kolejnej produkcji, przesuwanej na okres tuż przed- i tuż poświąteczny. Ja rozumiem... Rozumiem, że zbliza się nowa generacja konsol, że nasze kochane pudełka umierają śmiercią naturalną. Ja rozumiem, że developerzy muszą mieć kasę na nowe gry. Ale to nie znaczy, że muszę to zaakceptować! I nie zaakceptowałem. Ponieważ jestem Graczem. Ponieważ nie mogę wszystkiego wydawać na gry. Mam własne życie. Swój własny świat. Ostatnie święta spędziłem samotnie. Bez gier. Nie przyłożyłem ręki do morderstw. Zamknąłem się w skorupie. Nie chciałem patrzeć, jak piękne, oryginalne gry giną w morzu świątecznych sequeli, prequeli i innych duperali. I pewnie te święta, z jednym wyjątkiem, też tak spędzę. Ponieważ jestem Graczem. [...]"

Yannar, Warszawa

Albo jesteś cholernie mądry, albo wręcz przeciwnie - masz siuśki zamiast mózgu. Ocenę sytuacji zostawiam Czytelnikom. Ja skłaniam się jednak ku pierwszej opcji. Pozdro!

MANHUNT

"[...] Elo ziom! Podrzucam zdjęcia, które z kumplami zrobiliśmy w wakacje, a dopiero teraz udało mi się je zeskanować. Na fotach Hooki, Bisone i Warzuś... [...]"

Hooki, e-mail

Ściera. W mailu znalazłem załącznik z kilkoma zdjęciami utwierdzającymi mnie w przekonaniu, że telewizyjna debata, o której pisaliśmy przed miesiącem, nie była wcale taka głupia. A foty całkiem "fajne", nie powiem. Rozumiem, za pozowanie (ten ketchup was zdradził)... Nie? HIV, ja też rezygnuję z tej posady.

PRESJA

"[...] Pozdro dla całej Redakcji!!! Czytam Wasze pismo od 3 lat i ani raz do Was nie napisałem... Chcecie wiedzieć, dlaczego?

H. Czy je wiem...?

Odpowiedź jest prosta, ponieważ stresowałem się, że zostanę „zbączony" (czyt. zjechany) przez HIV'a! Taka jest prawda! Ludziska, które do Was piszą, to zamiast wyrażać swoje poglądy na "Świat Gracza", po prostu się podlizują!!! Pewnie dostajecie dużo listów typu „Jesteście najlepszą gazetką o konsolach w Polsce i według mnie to nawet na świecie". Gdybym był na Waszym miejscu, to takich „mananów" po kolei byrn z **bejzbola** ciągnął! Takie jest moje zdanie!!! [...]"

pseudokibic_13, e-mail

Wcale nie jestem chamem... (...) Wynocha!

STAR I JEGO PATELNIA

"[...] Zawitaliśmy na stoisko z patelniami. Starsza wybrała jakiś komplet i już mieliśmy odejść, gdy nagle zauważyłem coś, co przykuchęło przy najniższym regale i z zapałem harcerza grzebało w patelniach. I wtem pomyślałem sobie, że ja tę istotę skądś znam. Wykluczyłem Lorda Vadera, Bolka i Lolka, Romana Giertycha itd. Wtedy olśnienie - toż to STAR! Nie byłem jednak do końca przekonany i postanowiłem trochę go podobserwować. Gdybyście widzieli jak on wybierał, z jakim zapałem, skupieniem... No szok! W końcu zebrałem się i podszedłem do niego. Po wymianie uprzejmości zagadnąłem o MGS3, on spytał mnie jak długo czytam szmatławca), zyczyliśmy sobie też Wesołych Świąt. I tak kończy się moja historia. Żądam wydrukowanie tego listu! Żeby każdy wiedział, że oczy trzeba mieć zawsze otwarte. [...]"

Sater, Chorzów

Myszaq Ufff... Dzięki, że nie przytoczyłeś historii z morałem "ze deskę od sedesu trzeba mieć zawsze czystą" albo "ze trzeba pomóc jak kradną u sąsiada". Wtedy nie mógłbym opublikować tego listu... Ale Star i jego patelnie to co innego - pewnie wybierał chłop orez zgodnie z instrukcją do jakiegos erpega.

OSZOŁOMY

"[...] Piszę do Was z pytaniem... Kto wiepa nagrody? Chyba jakiś oszołom! Mój kumpel wysłał do Was zdjęcia pokoju (HC ROOM) i w #84 został nagrodzony. Na zdjęciach dokładnie było widać, że ma X-a... Więc po jaką cholerę wysłałście mu pad do PS2? Przynajmniej go sprzedał i miał trochę siana. [...]"

???, e-mail

Sam sobie odpowiedziałeś na postawione pytanie, ech... Poza tym, niech "Twój kumpel" się cieszy, za w ogóle coś dostał, bo z założenia przesyłki giną w lochach. Wszelkie zażalenia przyjmuje osobiście Starucha rezydująca w redakcyjnych lochach (od poniedziałku do piątku w godzinach nocnych).

DYLEMAT

"[...] Mam ogromny dylemat, dlatego postanowiłem do Ciebie napisać. Problemem jest kupno konsoli. Zebrałem już trochę kasy i na dzień dzisiejszy stać mnie na GC z jedną grą. Posiadam już PS2, GBA i PSX-a. Z tego pierwszego jestem strasznie zadowolony! Wychodzą na nie megakozackie gry, np. GTA, San Andreas czy PES4 (chociaż na iXim jest lepszy). GBA też jest niczego sobie - udało mi się zagrać w wiele tytułów i nie żałuję zakupu tej kieszonsolki. Ale do rzeczy: problem jest taki, że każda konsola aktualnej generacji ma wspaniałe gry. GC - Metroid Prime 1 & 2, Final Fantasy:CC (jestem fanem "fajnali") i kilka innych. Niestety, wszystkie exclusive'y na tą konsolę można policzyć na palcach obu rąk. Xbox również ma sporą bibliotekę tytułów, z których większość jest wypasiona. Jest przewspaniałe Halo 1 & 2, Star Wars: KOTOR 1 & 2, PES4 i wiele innych. Nie można nie wspomnieć o Xbox Live. Niestety, ten sprzęt jest troszkę drogi (szczególnie jeśli myślę o pakiecie z XL) (...) W czerwcu jadę na wycieczkę do Anglii. Rodzice powiedzieli mi, że dostanę trochę grosza i na dodatek będę miał dwie godziny na "przejście" jednego z największych domów handlowych! Mam nadzieję, że pomożesz mi wybrać konsolkę, którą mógłbym kupić! [...]"

Bartek Jabłoński, e-mail

Ściera. Do Anglii, powiadasz? No to muszę Cię uprzedzić, że mocno się zawiedziesz widząc tamtejsze ceny sprzętu (zgaduję, że liczysz na niskie). Chyba za chcesz kupić GaCka - w tym przypadku możesz trafić na wyprzedaże, bo sprzęt nie sprzedaje się tak dobrze jak inne. Ceny z euro na funty przelicza się najczęściej w stosunku 1:1. Na 100 funtach tracisz zatem ok. 200 złotych, a zakładając, że chcesz wydać 150-200 - stracisz drugie tyle. Lepiej będzie, jeśli kupisz sprzęt w kraju - będzie łatwiej, taniej (nasze ceny są "kontynentalne"), a i gwarancję będziesz mieć na miejscu (...) Co do wyboru konsoli, to będąc w Twoim wieku miałem na to niezawodny sposób. Wypisywałem na kartce w słupku wszystkie gry, w które chciałbym zagrać na danym sprzęcie, po czym każdej z nich wystawiałem ocenę. Następnie sumowałem je i w ten sposób powstawała jakaś liczba. Analogiczną czynność stosowałem dla innych platform. Wszystkie wygenerowane wyniki porównywałem i wybierałem sprzęt, który dostał najwyższą notę. Proste jak konstrukcja cepa i na dodatek skuteczne. Tym sposobem kupiłem Atari 65 XE zamiast Spectruma, Amigę zamiast Atari ST, SNES-a zamiast MegaDrive, Jaguara zamiast 3DO, wreszcie PSX-a zamiast Saturna. Żadnej decyzji nie żałowałem. W końcu i tak kupowałem drugą konsolę z danej „pary", tylko że w późniejszym czasie - inaczej nie byłbym sobą. Przypadkiem zorientowałem się również, że mając tyle sprzętu, można nim "handlować". Ale to już inna historia.

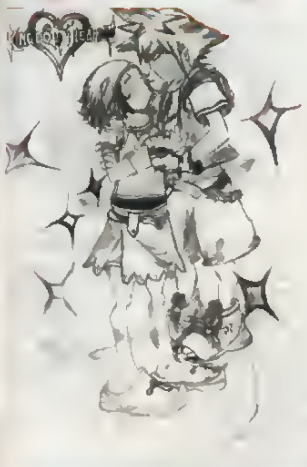
ROBOTA W BŁOTO

"[...] Na początku serwus dla wszystkich i słowa szacunku (...) W moim liście znajdziecie krótki opis do Mortale na PS2. Mam nadzieję, że to Wam w czymś pomoże. Chciałem skończyć grę na 100%, ale miałem problemy w domu i szkole. Wysłałem Wam to, co udało mi się przejść. Do kompletu brakuje tylko 16 kluczy, których z uwagi na wspomniane problemy nie miałem czasu odnaleźć. Jeśli je znajdę, prześlę. [...]"

Piotr, Orzesze

Ściera. Piotrak, wyluzuj. Fajnie, że chciałeś nam pomóc, doceniamy Twoją pracę, ale na Raidenel Przyznaj się, ile czasu poświęciłeś na wykonanie tych tabelek? Wymienione przez Ciebie problemy pewnikiem przypłatały się przez tę fuchę. Tak czy owak: Star jest z Ciebie dumny. Tyle tylko że... narobiłeś się wyłącznie dla idei. Materiały niezamówione lądują, niestety, w koszu. Nie przewidujemy publikacji zestawienia całej krypty MK: Deception, nawet w Poradniku. Tymczasem a propos Poradnika dostałem bardzo „oryginalny" list od Manusza Z...

Koperty nadesłali: Bartek Krupa, Bogumił Nachyło, Ling, Łukasz Kośniewski, Maciej Wolny, Małgorzata Jakubowska, Michał Kawacki, Piotr Dobrowolski



■ Nadesłała Agnieszka Walska z Żywca

3 PO 3

[...] (zachowano pisownię oryginalną – kor.) Witam Szanowne Państwo Prosiłbym oczywiście jak macie Poradnik Extreme 3, bo na załączony druku macie od 1 do 5 a ja potrzebuję numer 3 Mam nadzieję, że zrozumiecie mój list Mam nadzieję, że będziecie mieli Poradnik Extreme 3 [...]"

Menusz Z., Nowa Ruda

Ściera Menusz, nigdy więcej nie pisz listów w takim stanie, bo masz problemy ze znalezieniem cyfry 3 w przedziale od 1 do 5 Nie, nie zrozumieliśmy z Twojego listu absolutnie nic Aby uzyskać stosowną informację, zadzwoń pod numer podany w stopce, co powinno uchronić Cię przed kolejną publikacją w dziale Listy (patrz dział prenumeraty – tylko zebyś się nie zgubił bo podaliśmy tam też konto bankowe a na taki numer się za cholerę nie dodzwonisz)

MIKOŁAJ "GŁOMP"

"[...] Cześć! Jest 25 grudnia. Jako że 90% społeczeństwa uważa, że święta to czas leniuchowania, postanowiłem zrobić to, co większość Nie wytrzymałem jednak długo, a że w TV nic nie ma, a PS2 jest już rozgrzana do czerwoności, postanowiłem dać jej odpocząć i napisać parę słów. (...) Dostałem od dziewczyny pod choinkę Memorkę, za co jestem jej niewymownie wdzięczny Podejrzewam, że konsole i akcesoria były bardzo popularnym prezentem w te (minione) święta Polski rynek konsolowy jest właśnie u szczytu popularności, więc chciałem kilka słów o tym... Na tydzień przed świętami byłem częstym gościem w sieci EMPiK - i co dało się zauważyć? W działach z konsolami ruch jak by za darmo rozdawali Setki Graczy zostały w te święta rozpieszczone do granic nieprzyzwoitości (już widzę Twoją skrzynkę mailową po świętach - gdyby mogła, to by się pewnie urwała) I dzięki temu najbliższe trzy numery PE w dziale "LISTY" będą traktowały przede wszystkim o tym, "jaki jestem szczęśliwy!!! Dostałem konsolę pod choinkę albo grę albo memorkę!!!" hehehe No i te wszystkie pytania "HIV, czy moja konsola działa pod wodą? Czy mogę zapisać stan gry z GBA na Memorce? Jak przejść 198 level w FF7", itp itd Ale nie o tym chciałem . Będąc w EMPiK-ach zauważyłem kilka ciekawych rzeczy Większość kupujących rodziców, dziadków wujków nie ma zielonego pojęcia o tym, czego pragną ich dzieciaki! Podchodzą do sprzedawcy i pytają "Przepraszam czy może mi pan powiedzieć, jaka "gra" (chodzi o konsolę) będzie najlepsza dla 15-latka? Czy ta gra jest ciekawa? A dlaczego taka droga?". I - co ciekawe - w większości przypadków sprzedawcy polecał GC Czyżby Nintendo posmarowało,)? Znam kolesia z jednego salonu w Warszawie - powiedział mi, że przed świętami sprzedali połowę GC, które zalegały u nich od 2 miesięcy!!! Co do gier, to obsługa taz nie za bardzo się onantuje w temacie Ale teraz najciekawsza rzecz - tylko raz spotkałem się z tym, że ktoś kupił komplet "konsola+gry+Memory Card"!!! Większość kupowała same konsole, bez gier I co będzie? Obdaroweny po świętach poleci przerobić konsolę, bo oryginały są za drogie, a następna Gwiazdka za rok. Szkoda.(Podsumowując, "Mikołaj" nie zawsze wie, co kupić, a na dodatek nie może nawet liczyć na szczerą pomoc ze strony obsługi Przepraszam, może szczera to ta pomoc jest, ale na pewno nie fachowa A co do obdarowanych, to współczuję, bo pewnie większość nie będzie tak szczęśliwa, jak by sobie tego życzyli Mam jeszcze pytanie gdyby sprzedaz gier (ilość) wzrosła, to ceny by spadły? Jeśli tak to o ile i czy jest realna szansa na to, by się tak stało? [...]"

Kudłaty, Warszawa

Wyobraź sobie, że kupujesz świeżo wyrwanej lasce perfumy, w supermarkecie Otwierasz flakon, niuchasz, odurzony podążasz w kierunku kasy, płacisz i przy odrobinie szczęścia opuszczasz ten "przybytek promocyjny" nie obity przez okropnie kompetentnych ochroniarzy "z zawiasami" W końcu wręczasz lasce perfumy, dumny jak paw, bowiem wyłożyłeś na nie 69 złotych, a ona niucha i odurzona uśmiecha się, choć pod tym uśmiechem maluje się delikatny grymas. I co - uważasz, ze popełniłeś faux pas? Nie, po prostu nie jesteś specjalistą od dobierania "kwiatu zapachowego" do pH skóry (sorry, ja jestem kompletnym laikiem w tym temacie i mogę tu chrzanić trzy po trzy) mimo ze chciałes dobrze Swoją drogą, kiedyś kupiłem swojemu bratu tzw "dobry" dezodorant, tyle ze – Damski) Ot, nie doczytałem, bo się spieszyłem. hehhe! Śmiechu była cała gnojówa Wracając do tematu, ogromnym problemam w polskich "punktach sprzedazy" jest fakt obsługujących w nich niekompetentnych sprzedawców Ale osobiście wolałbym zostać wprowadzony w błąd przez takiego "fachurę", niz zezrec gnijącą "podrobioną" kiełbaskę, wepchniętą mi z premedytacją.

RODZINNE DYLEMATY

"[...] Mój niedawno zakupiony Xbox został przywłaszczony przez moją starszyznę i jest teraz używany jako odtwarzacz płyt DVD Denerwuje mnie to, ponieważ miejsce wielkiej czarnej cegiełki jest na moim biurku, obok 19-calowego płaskiego ekraniku, a nie pod mamym i badziewnym telewizorem moich starszych Przechodzę skrajna załamanie nerwowe, gdy patrzę jak moja najukochańsza konsolka gnije odtwarzając jakieś nędzna filmy (muszę zadowalać się rzeczą duzo mniejszego kalibru – GBA SP) Jak myślicie, moze powmienem ich zabić? Ech, sam nie wiem Proszę pomózcie mi - co mogę powiedzieć rodzicom, żeby wreszcie odje**** się od mojego X-a? [...]"

Radoszek, E-mail

Myszaq Metodę z nagłą smiercią odradzam - kto Ci będzie wtedy gotował obiady? Proponuję za to kupić pilota DVD do X-a zaczaić się z nim gdy starzy będą oglądać film i wyłączyć go np. w połowie, najlepiej podczas jakiejs istotnej sceny Następnie podbiegnij do konsolki popukaj, pochrząkaj i z niezwykle poważną miną stwierdz ze padł główny bios video i filmow juz iXiak nie pociągnie. Gry za to jak najbardziej, bo je obsługuje inny bufor... Chwyć pudło pod pachę i oddal się do pokoju

LOL!

"[...] HIV! Oglądałem wczoraj nr 79 Waszego magazynu (z marca) i na stronie 26 przy Mario Party 5 vs Muppets Party Cruise zauważyłem, ze macie w redakcji latający dywan z Konami! To jest jakaś ściema? Patrzyłem dokładnie, ale nie wygląda to na spreferowane, więc chciałem się spytać czy to jest jakiś kontroler do gier czy powaznie latający dywan? Jak Japusy mogły na takie coś wpaść? Ale w sumie Konami zna się na rzeczy Czy można wpaść kiedyś do redakcji i sprawdzić to cudo? Jak tak, to odpisz i zadzwonię, to się umówimy Pozdro! (...)

{HIV Poniżej leci dopisek (kolejny "list") od tego samego delikwenta, nadesłany domnie po kilku dniach}

Cze! Wiesz co, ja znowu w sprawie tego latającego dywana. Przyglądałem się i zauważyłem, że to marcowy numer, to chyba wczesny pnma apnlis ,D ostre, dobrzy jesteście,) Pozdrówki! [...]" ???, e-mail

Ojojojoj

W GÓRĘ

„Halo 2"

Ta gra komputerowa to największe wydarzenie od czasów lądowania człowieka na Księżycu. Fani pewnie już o niej wiedzą.

■ Nadesłał Marcin Mnich (wycinek pochodzi z FAKTu)

KONTUZJE I INNE WYPADKI

"[...] Siemie, czuby! Niedawno grałem sobie z kumplem w PES4 Kiedy kolo przegrał trzeci mecz z rzędu walnął ręką w ścianę i złamał ją w nadgarstku Prawie stracił przytomność! Zadzwoniłem po karetkę, która przyjechała 30 minut po zdarzeniu (w międzyczasie Ślany z bólu zlał się w gacie, obszczał mi łózko i nowa PE) Teraz ma łapę w gipsie i przyrzekł, ze już nigdy nie spojrzy na PES4. Ale cymbał! [...]" Wingman, Szczecin

Myszaq A tał na PE jak tracił przytomność, czy jak był w pełni świadomy? Bo jeśli ta druga opcja to niech juz lepiej sam połamie sobie drugą łapę Na nasz papier idą najlepsze drzewa z brazylijskich tropików!

PORTY A GRAFA

"[...] Interesuje mnie jedna kwestia odnośnie oceniania gier Chodzi o ocenę za grafę dwóch wersji tej samej gierki np na Xboxa i PS2 Jeżeli obie wersje otrzymują taką samą notę za grafę, np "8", to czy grafika na rXim i na PS2 wygląda mniej więcej identycznie? Czy nota jest wystawiana w stosunku do danej konsoli i konwersja z X-a z oceną za grafę "8" bije na głowę tę z PS2 z taką samą notą? Mam nadzieję, ze nie zakręciłem się jak tampon u dziewicy (...) Jeszcze jedno, "Debila Miesiąca" zostawcie dla kogoś innego Zaginam kiecę i lecę). [..]" Nygas, ???

Sprawa ma się następująco ocena za grafikę jest wystawiana w zależności od konkretnej platformy Ponieważ Xbox ma najwięcej do powiedzenia ze wszystkich konsol w temacie tekstur, pod tym kątem oczekujemy od niego wyraźnej przewagi, aby w pełni zasłużył na ocenę za grafę na tym samym poziomie, co port na PS2 Tyle w skrocie W praktyce wygląda to tak, ze gdy któraś wersja WYRAŹNIE różni się od innych, dostaje inną ocenę

CORAZ WIĘCEJ BŁOTA

"Cześć Przesyłam Ci paczkę w której znajdują się zdjęcia z eksperymantów, które wykonałem z miłości do Waszego pisma Na zdjęciach znajduje się napis "PSX EXTREME rządzi" zrobiony ze zużytych rolek z papieru toaletowego, a potem oblepionych samoprzylepnym

papierem toaletowym Wysyłam Wam próbki (dla waszej wiary) [Ś rzeczywiście, w woreczku znalazłem kilka takowych] Literę "P" można użyć również do odwzorowania sceny z gry Jak and Daxter, załączam też te foty Mam do Was prośbę Dajcie plakat z gry Golden Sun 2 lub Jak and Daxter W paczce jest coś jeszcze opis gry Golden Sun 2 The Lost Age " Filip, Kalisz

Ściera Filipie, podrap się po głowie i pomyśl czy jeśli nawet chciałbym skorzystać z tego opisu, to czy nie lepiej byłoby podesłać mi go w formie elektronicznej - na dyskietce lub mailem - zamiast skazywać nas na przepisywanie 30 kartek wydruku? To raz Dwa - nie potrzebujemy takowego opisu Niech Ci Piotrek powie dlaczego... Co do twojej przestrzennej konstrukcji loga, to podziwiam Cię za znalezienie tyle zużytych rolek i zmarnowanie tyle fajnej taśmy i to wszystko dla nas Zrewanżuję się matym upominkiem, który niech Ci osłodzi trud włożony w zrobienie owego działa, ale przede wszystkim opisu przejscia Golden Sun 2 To przecież książka!

EUROPA, EUROPA

"[...] Cześć HIV! Mam małe pytanie, które zapewne trapi niejednego gracza w Polsce, czy nawet w całej Europie (bo właśnie o Europę mi chodzi). Dlaczego gry w Europie wychodzą z tak wielkim opóźnieniem??? Za każdym razem się mówi, ze w USA wychodzi tego i tego, a w Europie PÓŁ ROKU PÓŹNIEJ!!! Dlaczego tak jest? Weźmy na ten przykład MGS 3 - w USA Graczę już się cieszą (albo nawet już skończyli grę), a my mamy czekać do marcal Przeciez do nas jest bliżej [...]" ???, ???

Decydują o tym dwie rzeczy: skąd pochodzi wydawca, w drugiej kolejności - wielkość rynku zbytu dla danego produktu Gry produkowane przez europejskich developerow i wydawane przez europejskich wydawców mają najczęściej swoje premiery najpierw w Europie, ot, na przykład The Getaway Black Monday My juz skończyliśmy grę, Amerykanie wciąż czekają na ten tytuł (w tym momencie premiera juz się odbyła), a Japończycy pewnie w ogóle go nie zobaczą na oczy (w "japońskim wydaniu PSX EXTREME" pewnie taki Loki napisze w Ohayo Europa o tym, jak to Europejczycy mają dobrze i w jakie dziwne, w sensie fajne, gry pogrywają) Kapisz?

POLSKIE AKCENTY

"[...] Jako że PlayStation mam od niedawna i trwają fena, non stop pykam w San Andreas. Nie wiem czy zauważyliście, ale na liście twórców gry znalazło się polsko brzmiące nazwisko - niejaki Andrzej Madajczyk pracował przy visual effect code Możliwe, ze facet ma tylko polskie pochodzenie, ale zawsze to coś. Chyba wszyscy

PCHLI TARG

Sprzedam grę The Getaway Black Monday (gra była jako dodatek w zestawie z konsolą) stan idealny za 150 zł (do negocjacji) lub wymienię na Kulzone ew Medal of Honor Rising Sun lub Frontline (+moja dopłata) Tel. 0 693 110 454 Sebastian (Oliwa i okolica)

Sprzedam grę na NGC pt Star Wars Rogue Leader II (100% English) za 80 zł (używana) Kontakt: 0 604 146 202.

Sprzedam przedłużenie PSX o + joypad oryginalny Sony + karta pamięci 1MB + 2 gry Cały komplet za 120 zł
Kupię PS2 stan idealny
Kontakt: tel 888 49 41 91 lub 502 30 34 77

Sprzedam gry Rez, Silent Hill 3, Syphon Filter: Omega PPX, Tekken 4 Ratchet 2. Kontakt. tel. 693 29 72 89

Sprzedam grę GTA. San Andreas, cena 165 zł Kontakt tel (017)866 43 85

Kupię oryginalne gry na konsolę Dreamcast: Outrigger, Dead or Alive 2, Street Fighter 3 Third Strike, Samba de Amigo(z marakasami) Kontakt: tel. (042) 712 76 55 prosic Mariusza

Sprzedam GBA z 4 grami + pokrowcem za 200 zł oraz gry na PS2. Pro Evo Soccer The Getaway Maxime Gran Turisme 3 Każda po 35zł Sprzedam również uszkodzony PS2 za 200 zł
Kontakt: tel (044) 724 26 56 email puszysty@polbat.net.pl

Sprzedam konsolę Sega Dreamcast + karta VMU + gry
Kontakt: email vivi999@wp.pl

HC ROOM CZYLI... POKÓJ GRACZA

HIV: Powoli się przerzedza w archiwum, ale non stop napływają do mnie nowe zgłoszenia. Powoli, powoli, bo się motorek spoli... (...) Info dla Festera: byłoby cool, gdybyś się zmył. Ze zdjęć, ofkoz.

'Cześć! Przysyłam zdjęcia mojego HC ROOMu, w którym spędzam większość czasu. Posiadam oczywiście standardowy sprzęt: Commodore 64, Pegasus PlayStation, PlayStation 2. I to by było na tyle. Pozdrawiam całą redakcję" - napisał Mateusz Slehleńczuk z Białegostoku. Cóż, nie rozpisał się, ale nic to - jego pokój jest "wporzo", więc nagroda się należy (...) PS: Mateusz, "wypraszaj" te plakaty, hihihi!

'Przesyłam zdjęcia mojego HC ROOMu. Trochę w nim ubogo, ale myślę, że Wy to zmienicie... Nie ukrywam, że marzy mi się EYE TOY, ale zadowolę się każdą inną nagrodą" - napisał Szymon Wrona z Żywca. Na nagrodę rzeczową się nie zatapaleś, ale ten styl pseudo retro mi się podoba, więc fotki publikuję. Czy teka nagroda jest okej...?

GIGA TEST 2 - prawidłowe odpowiedzi

GT1: 1D, 2B, 3-, 4B, 5D, 6C, 7A, 8B, 9B, 10A, 11D, 12C, 13B, 14C, 15B, 16C, 17B, 18D, 19A, 20D, 21B, 22C, 23B, 24B, 25A, 26D

GT2: 1A, 2B, 3D, 4C, 5A, 6D, 7A, 8B, 9C, 10C, 11D, 12A, 13C, 14A, 15C, 16B, 17D, 18C, 19C, 20B, 21C, 22B, 23D, 24A, 25B, 26B, 27B, 28A, 29B, 30A, 31C, 32C, 33D

GT3: 1D, 2C, 3A, 4A, 5A, 6B, 7B, 8B, 9A, 10B, 11D, 12D, 13B, 14B, 15C, 16B, 17C, 18A, 19D, 20B, 21C, 22-, 23C, 24D, 25A, 26C, 27A, 28A, 29D

GT4: 1B, 2B, 3D, 4C, 5B, 6A, 7A, 8D, 9A, 10D, 11D, 12C, 13B, 14C, 15B, 16D, 17A, 18B, 19A, 20D, 21B, 22A, 23A, 24A, 25B, 26- 27C, 28A, 29B

GT5: 1B, 2B, 3A, 4D, 5C, 6D, 7A, 8A, 9D, 10D, 11C, 12A, 13B, 14A, 15B, 16A, 17D, 18B, 19C, 20D, 21B, 22B, 23C, 24C, 25C, 26A, 27A, 28B

GT6: 1B, 2C, 3C, 4C, 5C, 6D, 7B, 8-, 9B, 10A, 11A, 12D, 13D, 14D, 15B, 16A, 17B, 18B, 19C, 20C, 21B, 22C, 23A, 24A, 25A, 26C, 27A

Prywatnie.

Hubert Puć - Mazzi wpisał na chybił-trafił pozostałe tytuły i jakże się zdziwił),
atari505450483idea - nie przestrzegasz regulaminu,
Klakiarzy Hauwy - niełatwe tak,
Wójtowicz Bartek - jesteś w pewnym sensie rekordzistą. Domyśl się (GT cz 6),
Paweł Jaskólski - jesteś najwyżej punktowaną osobą, która wzięła udział w OBU Giga Testach
Dzida Artur, Zieliński Sergiusz - szkoda ze nie podesłaliście jednego Giga Testu (Artur- GT1, Sergiusz GT6)
Przemek Sikorski z Bytomia - jeśli masz ok. 30 lat, napisz do Ściery
Tomasz Buczak, Samociuk Adam - jako jedyni nabiliście maksimum punktów w GT1
Rafał Grochol - jesteś mistrzem GT4. Tylko Ty mieleś komplet! Respect!
Rafał Krawczyk - tylko Tobie udało się zebrać 25 punktów z GT5 i nikt nie uzyskał maksimum

pamętają, jakie podniecenie w mediach wywołał fakt, ze super strzelec reprazentacji Niemiec Mirosław Klose ma babkę Polkę. Wracając do San Andreas (pewnie o tym wiecie, ale i tak napiszę) - można tam pracować dorywczo w agencji towarzyskiej. Nie jest to jednak robota dla jakichś niewyżytych sekualnie, po prostu trzeba rozwozić panie w określone rejony miasta [...]"
???, e-mail

Myszaq: Widzisz, naszym ludziom udało się już wkręcić w kilka miejsc. Niech za ciekawostkę posłuży fakt, ze jednym z designerów Freedom Fighters był Peter Krakowski - facet nie mówiący po polsku, ale jednak mający w naszym pięknym kraju korzenie. Z innych ciekawych nazwisk wspomnę tez nieją Teresę Orlowsky i tym pięknym akcentem płynnie nawiążę do końcowej części Twojego listu. Dobry jestem!

NIE FILOZUJ

"[...] Pozdrowienia Pierdzący Oszołomie! Gdy piszę tę pseudo filozoficzną namiastkę listu, zaczyna się rok 2005. Zastanawiałem się długo, jak utworzyć coś sensownego z moich bełkotliwych "napadów myślowych" i powstało TO - czyli literki układające się (rzadko) w spójną całość pod postacią listu, którego nie można w żaden sposób przekształcić w energię cieplną (czytaj: spalić). Ale przejdźmy do rzeczy. Chciałem sprecyzować odpowiedź na pytanie: Co tak na prawdę dają nam gry? Większość osób (obeznanych w temacie) stwierdzi, że gry rozwijają twórcze myślenie, wpływają na rafleks itd. Ale tu nie o to chodzi! Podam przykład z własnego życia. (...) Będąc pewnego razu w sklepie, dotarłem do stoiska z Tekkenem 4, grał weń jakiś małolat (na oko 7 lat). Rozwalał CPU (oczywiście poziom Easy) i widać był bardzo pewny siebie. Zaproponowałem mały sparing - gra do dwudziestu zwycięstw. Szkrabowaty rywal oczywiście przystał i czekał na swoje nieuchronne (tja, jasne) zwycięstwo. Zdziwił się widząc jakiego wybrałem gracza. "Grasz tą dziewczyną?" (Xiaoyu). Trzeba przyznać, że do mistrzów nie należę (ot, taki ze mnie "mistrz osiedlowy", co to kilku kolesi rozwali, bo oni i tak Pleja na oczy w życiu nie widzieli), ale małego rozwaliłem 20:2, po czym rozpłynąłem się w tłumie niczym Snake w ostatniej scenie MGS2. Jaki z tego morał? Granie tworzy ideały. Niewazne czy idealem tym będzie bohater gry akcji, czy koleś którego spotkasz na jakimś tumieju. Dzieciak oczywiście mnie nie znał - nie wiedział czym się zajmuję, czy palę jointy na klatce, e może kradnę samochody. Może to spotkanie go zmieniło, może pomyślał: "Chcę być lepszy, będę robił wszystko, żeby stać się lepszy i kiedyś go znajdę i pokonam". A może po prostu mnie olał. Ale zawsze pozostaje nadzieja, ze to co zrobimy, sukcesy, które odniesiemy, wpłyną jeśli nie na świat, to chociaz na jedną osobę, która pewnego dnia moze okazać się geniuszem, tylko dlatego że inna osoba, grająca w Tekkena, znalazła się w odpowiednim miejscu w odpowiednim czasie [...]"
Grey Fox z 'Zewnętrznych Niebios"

A ja słyszałem, ze jak sobie starczyście pierdnę to nad Chinami spada automatycznie samolot pasażerski. Ermmm, nieważne... Po co dorabiać ideologię do spraw, których nigdy nie pojmiemy? Nie pojmiemy ich, bo tu nie ma co pojmować. Poza tym, to nie sztuka na dzieciach się wyzywać (a może on grał tylko 15 minut?)

...ALE NA PC

"[...] Ostatnio sporo dyskutujemy z kumplem o grach na konsole. Zawsze stawiałem je wyzej od produkcji na PC i nadal tak myślę. Pewnego razu przechodziliśmy koło sklepu i zobaczyłem I-Ninja na PC za ok. 20 zł, e na PS2 za 219 zł. Czy to przypadek, czy zawsze tak będzie? [...]" Piotrek Kasprzyk, e-mail

Ściera: Urwaleś się z choinki? Nie me co liczyć na nowe konsolowe tytuły w cenie poniżej 150 zł (chyba że produkcje niskobudżetowe). Przy okazji odpowiem tez na pytanie zawarte w innym liście: nie ma znaczenie, ile sprzedaje się gier na naszym rynku, bo ceny i tak nigdy nie zrównają się z pecetowymi (...) I-Ninja nie jest tytułem nowym, dlatego tak duze obniżki są mozliwe (choć tylko na rynku PC). W przypadku konsol ewentualne obniżki oznaczają spadek ceny do poziomu ok. 100 zł (choć platynowa seria EA dla PS2 optewa na sumę 69 zł). Produkty są oznaczone odpowiednią dla danej konsoli nazwą: Platinum (PS2), Classics (Xbox) lub Players Choice (GC). Owszem, zdarzają się okazje, gdy zalegające od dłuższego czasu gry są wyprzedawane przez supermarkety (głównie MediaMarkt) w naprawdę rewelacyjnych cenach (20-40 zł), ale wówczas błyskawicznie znikają z półek.

ZJADANIE WĘŻY...

Uwaga, osoby z 'nadwrażliwością spoilerową" niech ominą ten list. [...]
Kochany wujek z Ameryki zaraz po premierze wysłał nam MGS3 (...) Wszystko to, co obiecał Kojima znalazło się w grze. Każdy MGS był przepełniony smaczkami i humorem, ale ten przechodzi ludzkie pojęcie! Przykład: Raidenovich nie dość, ze nosi "striny" to jeszcze w swojej szafce ma plakat Raidena! Do tego z rozmowy z EVĄ można wywnioskować, ze jest on... hmmm zniewieściały, ale spróbujcie położyć gazetkę z panienkami w toalecie. Raidenovich wejdze do kibla, popatrzy, weźmie pismo i sobie pójdzie – to o czymś świadczy. W bitwie z The Sorrow Raidenovicha można zobaczyć na golasa, gdy trzyma się za pewne miejsce i wygląda identycznie jak Raiden w MGS2 (zaraz po uwolnieniu się). To gierka naprawdę ryje beret!

Myszaq: Tym samym Kojima przyznał, ze główny bohater Sons of Liberty jakos nie do końca mu wyszedł. Obrócenie własnej wpadki w żart? Bardzo udane wyjście. Inna sprawa, ze nadal nie mogę pojąć, jak mozna promować zniewieściałych gostków w grach wiedząc, ze raszta świata podśmiewe się z nich na całej linii. Czy tylko mnie drazni gładziutki Ocelot w MGS3, tudzież przylizany Dante w nadchodzącym prequelu DMC? Ja chcę w końcu mocnej gry akcji z poorenym bliznami, popijającym whisky zakaplorem!

A walka z The End?! Nie doszedłem do końca gry, ale zdaje mi się, ze to właśnie tę batalię najbardziej zapamiętam. Walczyliśmy z nim od godziny 1 w nocy do 5:30, a ostatnie starcie trwało ponad 1,5 godziny! Teraz utkwiłem przy The Sorrow... wmr... ten gość jest straszniejszy niż cała sena Silent Hill!

M: Przesadzasz, ale jedno przyznam - po władającym szerszeniami Bólu i kilku wstawkach ze Smutkiem widać, ze Hideo mógłby zrobić ciekawy horrorek. Moze kiedyś oderwie się od głównego nurtu zjadania węzy?

Dlaczego piszę ten list? Bó już nie mogę wytrzymać! Trzeci Metal rozwalił mnie na łopatki, nawet bardziej niz San Andreas. Ta gra nieeamowicie wciąga! Po prostu chce się brnąć dalej tylko po to, żeby zobaczyć co Kojima znów wymyślił. Pierwszy MGS był dla mnie do tej pory wzorem, ale dzięki MGS3 to się zmieniło (sam wygląd EVY bardzo przekonuje). Według mnie to najlepsza gra, jaka dotychczas wyszła na PS2, e kto wie - moze i na wszystkie next geny! (...)
Raidenovich powiedziałby: Kojima, I love you dude!
[...]"
Misiek, e-mail

M: Coś mi się zdaje, że polubiłeś tego blond-bishonene. I tym samym lepkie macki Konami już Cię dosięgły - niby się z niego wyśmiewasz, ale pewnie chciałbyś, żeby w nadchodzącym MGS4 zagrał jakiś epizod, tudzież pojawiły się do niego jakieś aluzje. I pozostałe kilkadziesiąt milionów Graczy myśli podobnie. Może jednak Kojima dobrze władział, co robi. Warto żeby zaintrygować, żeby gra miała rozpoznawalne punkty.

Komisje Śledcze debatujące na łamach naszego Forum Dyskusyjnego ustaliła ponad wszelką wątpliwość, iż Czytelnicy PE piszą głupkowate listy wyłącznie dla zgrywy, tj. aby zaistnieć ze wszelką cenę na łamach "Rodzynów", nawet anonimowo. I niech tak będzie. (...) Zapraszam do lektury (oczywiście zachowano oryginalną pisownię).☐ [HIV]

■ "HIV-ie. Bardzo prosze o adres waszej redakcji, muj adres ***** @wp.pl"

■ "Zwracam się do Ciebie z małą prośbą. Za cholere nie mogę przejść misji End of the line(chodzi mi o moment w którym trzeba złapać Sweet a). Czy istnieje by taka możliwość: wyskalbym do Ciebie moje memory card a ty byś ją przeszedł i odesłał (oczywiście ja za wszystko płacę). Odpisz jak najszybciej mozesz. ŁAGAM!!"

■ "mam pytanko jeśli niemam kompa na chacie a chcem zalozyc neta zeby grac przez siec to moge bo slyszalem ze tak się niedal"

■ Rozmowa z GG. Czytelnik PE: Mieszkam w biednej rodzinie, nie mamy na chleb, sweta spedzilem w domu opieki społecznej i potrzebny jest mi Headset usb. Moze macie jeden na zbyciu, zabierzcie playmanowi. Proocsze, Ściera, mój IDOLU, KOCHAM CIE. To co masz ten headset?, Ściera: nie kituj; wrzucam Cię do rodzynów. Na co rozwówca: Ale ja już byłem Debilem Miesiąca.

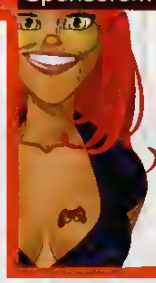
■ "No więc, pewnego dnia, w roku 2003, w wakacje, udałem się do Galerii Łódzkiej, do Media Markt. I akurat zobaczyłem że na stanowisku z PS2 załączony jest Tekken 4. Przytaczyłem się do gry z tamtejszymi graczami i rozwaliłem ich Law'em i Christie. Panna ekspedientka załączyła Mortal Kombat: DA. I dopiero się zaczęło. Wymiataliśmy (z kolosami których tam poznałem) przez chyba cały tydzień i tylko ja i jeszcze jeden koleś prawie ciągle robiliśmy Fatality. Po ok. roku, stoję sobie w biedronce przy kasie i mam lekkiego strachu, bo za mną stoją goście co coś tam gadają żeby mi chyba walnąć. I wtem podchodzi do nich, ich kumpel (i chyba zarazem lider) i mówi do nich żeby mnie zostawić, bo ja jestem ten koleś co to pocinał dobrze w mortala."

■ "Elo HIV!!! Piszę do Ciebie, bo mam problem, a chyba ty jesteś najbardziej rozgarnięty w redakcji." [Ściera: To rzeczywiście rodzyn:]

GigaTest

WYNIKI

Sponsorem GigaTestu jest firma:



OFICJALNY SKLEP KONSOLOWY

mad games

JEDYNE TAKIE ZAPLECZE

gry konsole akcesoria

PS2 GAMECUBE XBOX GBA

Daję głowę, że w tym momencie blisko 500 uczestników zabawy nie czyta niniejszych słów tylko z drżącym sercem sprawdza swoją pozycję w rankingu. Wcale się Wam nie dziwimy - przebrnięliście przez naprawdę trudne zadanie, które rozpoczęło się dawno, bo w maju ubiegłego roku. Część z Was będzie zawiedziona niską pozycją na liście, inni będą zaskoczeni, że udało im się wyprzedzić tylu rywali, kilku uczestników będzie pluło sobie w brodę z powodu kilku punktów, których zabrakło im do podium, a spora część z Was nie znajdzie się na liście (o tym za chwilę). Na wstępie trzeba podkreślić, że test charakteryzował się bardzo wysokim stopniem trudności, sprawdzając Waszą wiedzę nie tylko w temacie znajomości konkretnych tytułów, ale również zagadnień historycznych czy technicznych. Średnia ilość punktów zdobytych przez osoby, które podesłały komplet testów wynosi 105, co jest niezłym wynikiem. Nawet laureat ostatniego Giga Testu Hauwa stwierdził, że jest hardkórowo. Również zadań Zg(Red.) nie był w stanie odpowiedzieć na wszystkie pytania bez posiłkowania się dodatkowymi źródłami informacji. I w sumie na tym polegało zadanie - na umiejętnym szperaniu w odpowiednich źródłach. Przypuszczam, że dla większości z Was taką kopalnią informacji, obok PE, był Internet. Google potrafi znaleźć wiele nieprawdaz? Takie czasy. Staraliśmy się, by internetowa wyszukiwarki nie wygrały naszego Giga Testu, stąd wiele pytań dotyczyło przeróżnych szczegółów oraz screenów. Ostatecznie zdecydowaliśmy się wycofać kilka pytań niejednoznacznych, głównie tych z serii "która gra nie pasuje do reszty", bowiem udowodniliście nam, że można je rozpatrywać na wiele różnych sposobów i każdy z nich jest w jakimś stopniu logiczny (pytania odrzucona zaznaczona są w spisie prawidłowych odpowiedzi kreseczką). Jedno pytanie okazało się błędne, gdyż posiadało dwie poprawne odpowiedzi (GT6, pyt. 8).

W sześciu częściach Giga Testu można było zebrać w sumie 168 punktów - ta sztuka nie udała się nikomu. Z racji niewystarczającej ilości miejsca ranking obejmuje pierwszych 209 uczestników, którzy wzięli udział w zabawie (zmieściły się wszystkie osoby, które podesłały komplet 6 kuponów). Pełna lista znajduje się na naszym forum internetowym (www.psxextreme.pl). Zwycięzcą został Rafał Krawczyk z Warszawy (161 punktów), stając się tym samym posiadaczem konsoli GameCube, a dodatkowo zapisał się na kartach historii jako największy omnibus obecnej generacji. Gratulacje, chłopie! Zgodnie z umową możemy pomyśleć o współpracy. Niestety, sprawa drugiego miejsca (nagroda: konsola GBA) nie została rozstrzygnięta i zgodnie z regułami między Michałem i Marcinem dojdzie do dogrywki (proszę o kontakt).

W zabawie wzięło udział kilka dziewczyn - najwyżej, bo na 7 miejscu uplasowała się Róża (ale czy sama wypełniała test, tego nie wiemy :). Kilkoro z Was z roztargnienia zapomniało podpisać kupony i w fazie liczenia znaleźliśmy około dziesięciu anonimów. Szkoda. Nagrody pocieszenia w postaci kompletu multitap i pilot do PS2 otrzymują osoby z największą ilością punktów zdobytych w kolejnych częściach Giga Testu (jeśli kilka osób miało ten sam wynik, zwycięzcę wyłanialiśmy w drodze losowania). Kolejno: GT1 - Tomasz Buczak, GT2 - Hubert Puć, GT3 - Kwiatkowska Róża, GT4 - Rafał Grochol, GT5 - Marcin Król, GT6 - Rafał Krawczyk.

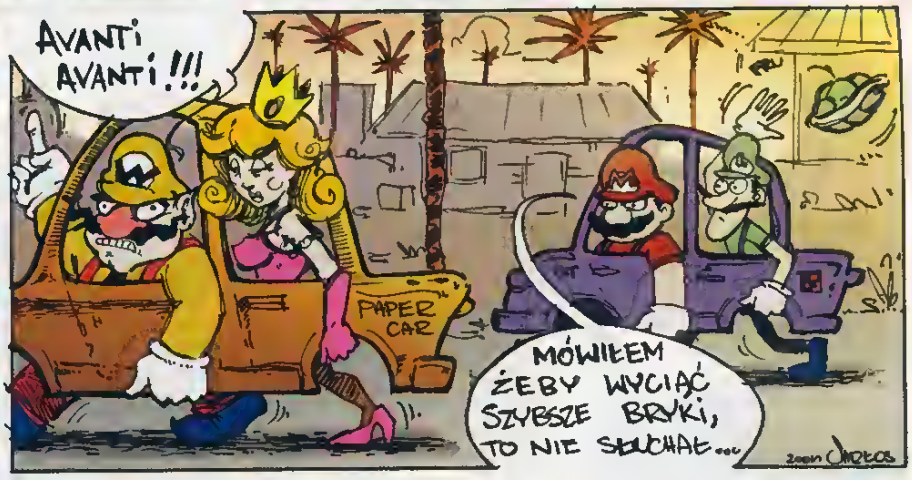
Gratulujemy wszystkim uczestnikom, zwłaszcza tym, którzy bawili się z nami od początku do samego końca pragnąc sprawdzić swoją wiedzę. No to, jak to mówią - "do następnego" - kiedyś tam, pewnie za kilka lat, w dobie konsol następnej generacji.

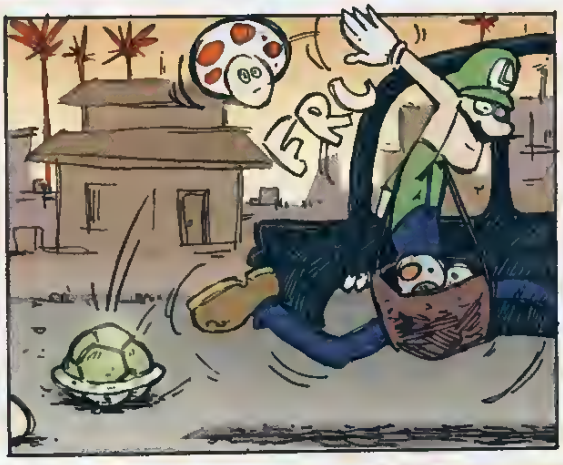
GIGA TEST 2 RANKING

1	Krawczyk Rafał	Warszawa	161
2	Długosz Michał	Głowna	159
	Kral Marcin	Kamienna Góra	159
3	Grochol Rafał	Opole	157
4	Jaskólski Paweł	Warszawa	156
5	Szostak Radosław	Sosnowiec	154
6	Buczak Tomasz	Wrocław	152
	Gugała Krzysztof	Dąbrowa Górnicza	152
	Kulczynski Andrzej	Kostrzyn	152
7	Kwiatkowska Róża	Stalowa Wola	150
	Puć Hubert	Rzeszów	150
8	Hatłas Hubert	Poznań	149
	Samociuk Adam	Białystok	149
9	Lubowiecki Marcin	Częstochowa	144
10	Boszczyk Marcin	Kielce	143
	Celej Kamil	Sosnowiec	143
11	Sobota Krystian	Bielsko-Biała	138
12	Cieslakowski Adam	Łódź	137
	Kunikowski Piotr	Wejherowa	137
	Niestroj Bartosz	Ruda-Śląska	137
13	Stephan Adam	Czerwionka	136
	Tokorski Sebastian	Łódź	136
14	Przepiórkowski Michał	Warszawa	135
15	Celinski Wojciech	Bytom	134
	Polucki Tomasz	Włocławek	134
16	Potrapeluk Daniel	Warszawa	133
	Staszak Sebastian	Gorzow Wlkp	133
17	Ozida Artur	Bielsko-Biała *	132
	Zielinski Sergiusz	Konin *	132
18	Ryszka Piotr	Poznan	129
	Szkibiel Marek	Szrzecin	129
19	Wluka Sebastian	Łódź	128
20	Hiwa Sebastian	Katowice	127
	Zamojski Tomasz	Ustron	127
21	Jadeszka Rafał	Elbląg	126
22	Bogaj Łukasz	Łódź *	125
	Chmielewski Grzegorz	Gliwice	125
	Furtak Dominik	Strzelin	125
23	Kostelecki Michał	Łódź	124
	Ludera Rafał	Rzeszow	124
24	Florek Mariusz	Krakow	123
	Janowski Michał	Świętochłowice	123
	Wierzbicki Łukasz	Barda	123
25	Zaczyński Damian	Włosienica	122
26	Mnich Marcin	Poznan	121
	Zalewski Mirosław	Dziwnaw	121
27	Kiedo Sylwester	Mrągowa	120
	Urbanski Jozef	Klemencice	120
28	Bilski Łukasz	Chodzież	118
	Łubiński Przemysław	Ustka	118
	Mleczak Jacek	Pniewy	118
29	Matecki Arkadiusz	Koszalin	117
29	Pijanka Kamil	Sieradz	117
30	Bernadyszes Błażej	Sochaczew	116
	Oela Piotr	Warszawa	116
	Hyla Paweł	Nysa	116
	Karpiński Oowid	Warszawa *	116
	Ragan Mateusz	Dlbrachaice	116
	Starzyk Jacek	Kołabrzeg *	116
31	Komorowski Paweł	Elbląg *	115
	Pandza Michał	Opole	115
32	Benedyk Arkadiusz	Pyzowka	114
	Baduch Michał	Pyskowice *	114
33	Czerwiński Mateusz	Łęczyca *	110
	Henczke Dawid	Szamotuły	110
	Jakubowska Małgorzata	Lipie	110
	Kubala Adam	Nowa Sól	110
34	Bugla Łukasz	Czerwionka *	109
	Oziedzik Piotr	Trzebinia	109
	Razanski Tomasz	Lublin *	109
	Stec Tomasz	Chocianów	109
35	Mizgalewicz Paweł	Jarosław	107
	Sztela Piotr	Sosnowiec	107
36	Kaminski Tomasz	Szczecin *	106
37	Bartoszewicz Tomasz	Ludzbark Warmiński	105
	Cwik Arkadiusz	Zabrze *	105
	Gomałka Damian	Lębork	105
38	Sobierałski Krzysztof	Nowa Sól	104
39	Dębiński Adam	Pabianice *	103
40	Bazydła Jacek	Biskupiec	102
	Kaziński Robert	Włoszczowa	102
	Kwiecinski Marcin	Pabianice	102
	Laskowski Arkadiusz	Leszczyny *	102
	Szymkowicz Daniel	Mrągowa	102
	Zajączkowski Jarosław	Rumunki Czerskie *	102
	Żochowski Roger	Warszawa *	102
41	Bator Sławamir	Chrzonaw	101
	Gala Grzegarz	Mieranice	101
	Giziński Rafał	Chorzów *	101
	Możdżyński Łukasz	Nakła nad Notecią	101
	Sękowski Marcin	Zarki Wielkie	101
	Tyrpa Marcin	Bukowina Tatrzonska	101
42	Jonderka Beata	Mikoław *	100
	Krawiec Łukasz	Karzenno	100
43	Grzesiak Michał	Żegacin	99
	Siurek Bartek	Łódź *	99
44	Kapczynski Adam	Łódź	98
45	Brzezinski Artur	Galeniow *	96
	Czarny Piotr	Biołystok *	96
46	Czuba Kamil	Warszawa	95
	Jakubczyk Andrzej	Warszawa	95
47	Oakładny Krzysztof	Inowrocław	94
	Kwiatkowski Adrian	Krasne *	94
	Pałka Arkadiusz	Bielsko Biała	94
48	Bohm Roman	Bogatynia	93
	Piątek Artur	Niedzica	93
	Wątan Mariusz	Sosnowiec *	93
	Wolanowski Karol	Biała k/Zgierza *	93
49	Bukat Cezary	Kabikiejmy Dolne	92
	Lasota Adam	Rydułtowy	92
	Merchel Wilhelm	Gdansk	92
	Nachyła Bogumił	Tarnów *	92
	Stempel Bartek	Wolbrom *	92
50	Serwański Bartek	Zagorz *	91
51	Błaszczak Michał	Papowo Biskupie	90
	Brelański Krzysztof	Łuków	90
	Dbrusiewicz Jakub	Piastow	90
52	Bzdurski Zbigniew	Gryfice	89
	Sikorski Przemysław	Bytom	89
	Troczykowski Dowid	Łodz *	89
53	Jawarski Kamil	Chełmża	88
	Priachin Marcin	Tuszyn	88
54	Josaf Ireneusz	Gliwice *	84
	Sobon Szymon	Golentów	84
55	Poruczník Kamil	Braniewo *	83
56	Barcewicz Piotr	Olsztyn	82
	Jakubek Łukasz	Ustron *	82
	Kosinski Marcin	Poznan	82
	Kot Paweł	Kraków	82
	Łuba Michał	Siedlce	82
	Ryguła Piotr	Orzesze-Zawišć	82
57	Ogorek Rafał	Nawojowa *	81
	Sitarek Marcin	Warka *	81
58	Jurski Robert	Białystok	80
	Niewęgłowski Mariusz	Aleksandraw Łodzki *	80
	Rutkowski Ariel	Zabow *	80
59	Grzebielucha Piotr	Zagań *	79
	Król Michał	Wrocław *	79
	Szewczyk Marek	Głogaw *	79
	Tyndyk Arek	Zowidow	79
60	Szkutnik Grzegarz	Gielnia	78
61	Hubala Marek	Lublin *	77
	Modej Grzegorz	Radomyśl	77
62	Lubecki Bartek	Gdansk	76
	Sawicki Michał	Krośnik	76
	Skowronek Rafał	Biecz	76
	Sławinski Marcin	Warszawa	76
	Sztok Tomasz	Opole	76
63	Fokt Jacek	Bogatynia	75
	Jankowski Erwin	Żyrardow	75
	Majcherkiewicz Adrian	Chechło *	75
	Najdzik Michał	Warszawa	75
64	Ceglarz Artur	Wrocław *	74
	Kastnec Tomasz	Poznan *	74
65	Granek Oanot	Ruda Śląska *	73
	Kołodziej Tomasz	Lubin	73
65	Socha Paweł	Masłomęcz	73
	Vogel Paweł	Nowy Tomysl	73
66	Ciołek Sylwester	Tomaszowice *	72
	Łacak Krzysztof	Brzeg *	72
	Spiński Michał	Maszczenica	72
67	Lesny Piotr	Roztoki *	71
	Sokołowski Maciej	Nidzica	71
	Wójtowicz Bartek	Lublin	71
68	Fornek Radek	Biecz	70
	Siemann Krzysztof	Robokowo	70
	Womaszka Michał	Krapkowice	70
	Wysocki Bartosz	Zielona Góra *	70
69	Kaberski Mariusz	Gliwice *	69
	Oleś Dawid	Rybnik *	69
70	Hasa Marcin	Boguszyce	67
	Unterberger Dawid	Siemianowice Śląskie *	67
71	Bien Dawid	Opole *	66
	Byszewski Szymon	Sarbia (Orzonowo)	66
72	Sznajder Damian	Stargard Szczecinski *	65
	Zawadzki Konrad	Nasielsk	65
73	Boberek Krzysztof	Rakiany Kolonia	64
	Głazewski Patryk	Bydgoszcz *	64
	Łapot Mateusz	Stargard Szczeciński *	64
	Wajtalik Jacek	Połczyn-Zdrój *	64
74	Kiermaszek Sebastian	Rybnik *	63
	Wierzbicki Michał	Bydgoszcz	63
75	Banach Łukasz	Police	62
	Kędziora Robert	Orle *	62
	Lewandowski Krzysztof	Sopot	62
	Wardach Piotr	Zarow	62
	Wilk Dominik	Sosowica *	62
76	Bylewski Tomasz	Dobrzany *	61
	Guz Michał	Kuraw *	61
	Kazanecki Łukasz	Iskrzynia *	61
	Kimszał Czarek	Warszawa *	61
77	Manka Karol	Będzin *	60
	Swaboda Robert	Kielcza	60
78	Pisarczyk Artur	Kielce *	59
	Wałoch Gabriel	Swiebodzice *	59
79	Blacha Paweł	Goraždże *	58
	Ilkow Paweł	Aleksandraw Kuj *	58
	Jankowski Krzysztof	Budzyn	58
	Stolorczyk Łukasz	Sosnowiec *	58
	Smigielski Dawid	Gdansk *	58
80	Krzyżowski Mateusz	Skaczów *	57
	Niesałowski Piotr	Gdansk *	57
81	Gołka Mirosław	Skarżysko-Kamienna *	56
	Kołtuniewicz Andrzej	Lubin	56
	Łuczak Adam	Warszawa *	56
82	Graczyk Paweł	Krzeszowice *	53
	Jojszczyk Krzysztof	Truskolasy *	53
	Rojewski Rafał	Szczecin *	53
	Sobel Arkadiusz	Gliwice *	53

Redakcja prosi o kontakt osoby nagrodzone (tel. 032 2035221 w 326), koniecznie prosić Sierę.

Gwiazdką* oznaczyliśmy osoby, które nie podesłały kompletu sześciu kuponów, a mimo to ich dorobek punktowy pozwolił im znaleźć się w rankingu.





comic corporation
sadlos & ściera

HELOU PEACH !!!
HYDRAS, CZY ON POSIEDZIAŁ DO MOJEJ LASKI BITCH?!
NA TO WYGLĄDA FATHER!
SŁOWNIK
NO TO MAMY VENDETTE!! BRAĆ ICH!
JAKIŚ ROK PÓŹNIEJ
Groove St.
KURWA!
MADAFAK
JOE NIGGA
JOE
DRAGI TANIE DRAGI
TO MÓJ TEREN CZARNUCHU
DZIEŃDOBRY!
UFF UFF
PUMP IT UP
COACH
DAJESZ, KURWA DAJESZ!
PRZYNIOSŁEM BARDZO PIĘKNE KWIATKI NIEPRAWDAŻ?
SADŁOS 2006
ZMIEŃ K... GADKĘ LUCEK. JAK TY WYGLĄDASZ? STRZEL SE DZIARY, KUP SAMOOPALACZ I IDŹ Z DUCHEM POSTĘPU NIGGA!
PRETTY FLY FOR A WHITE GUY ...
CIOŁKU SZPARAGOWY W DZISIEJSZYCH CZASACH LICZY SIĘ MACANIE*, KAMERY I INNE BAJERY!
TAK PISZĄ W PRASIE BRANŻOWEJ
* TOUCHING IS GOOD
TO DZIŚ WIECZOREM ZNOWU MAMY Z MARIANEM NA GOLASA UDAWAĆ PIESKI...
SZATAP BINLASIE! ZAINWESTOWAŁEM W TEN FILM MAJĄTEK!
grand theft auto
GEJ GE
MAM JUŻ WYDRUKOWANE OKŁADKI...
hooligan@psxextreme.pl
comic corporation 2005
sadłos & ściera

DVD NEWS

Powstanie ekranizacja ... Call! Nad scenariuszem ... już Peter Berg wraz z ... który maczał palce wespół z Clancym) w fabule ... gry. Produkcją filmu ... studio Paramount ... res. Berg ma on swoim ... całkiem udane "Gorzej być nie może" i "Witajcie w dżungli", ... nie tylko, jak sprawdzi się ... bardziej poważnym, ... im filmie. I kto zagra ... Fisherа? [myq]

"Sicko" to najnowszy projekt ... Moore'a, autora ... ynnego dokumentu o ... ku pt. "Fahrenheit 9.11". Tym ... wesoły grubasek wziął na ... koncerny farmaceutycz- ... która są w USA mocno ... owane za produkowanie ... specyfików oraz leków ... ących szkodliwe środki ... Moore w czasie realizacji ... będzie stosował bardzo ... e metody zdobywania ... Zatrudnił już aktora, ... który udaje przedstawiciela ... jednej z firm i oferuje ... i tym, którzy zobowiążą się ... produkowane przez nią ... Oprócz tego Moore daje ... tysięcy dolarów każdemu ... który zgodzi się ... wizyty przedstawicieli ... firm za pomocą ... ej kamery. [myq]

... nald Schwarzenegger zagra ... ak w filmie! Pojawi się jako ... tor drugoplanowy w komedii ... Kid & I". Obok niego zagrają ... partnerujące mu w ... hitach panie - Linda ... Hamilton ("Terminator") oraz ... Lee Curtis ("Prowadzw ..."). Film przedstawi ... torię siedemnastolatka z ... em mózgowym, który ... o zagraniu w filmie akcji. ... ego ojciec obiecuje spełnić ... rzenie. Schwarzenegger wcieli ... w rolę bezrobotnego aktora ... z Aaronem przy ..., zaś Hamilton będzie jego ... żoną. A może by tak jakieś ... kino, Arnie? [myq]

Powstanie obraz o ... losach Magneto, ... głównego przeciwnika "dobrych ... ntów z serii "X-Men". Co ..., film będzie wrzucony ... Drugiej Wojny Światowej, ... rzując też o obozy ... koncentracyjne. Niestandardowy ... ysł. Storego Magneto gra ... McKellen (Gandalf z ... Władcy..."), kto zagra młodego? ... póki co nie wiadomo. ☐ [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili:

REGION DVD

MYSZAQ: Kto to? Co to? Region DVD znów zamyka kolejny numer! Normalnie rewelacja. Niestety w naszych kinach jeszcze takiej rewelacji póki co nie ma. Udało mi się sprawdzić nadchodzącego "Blade: Trinity" i, szczerze powiedziawszy, jest jakieś takie na pół gwizdka, jakby zabrakło kasy i pomysłu. Z kolei "Ocean's 12" ma specyficzny, zbyt stonowany klimat (w końcu to Soderbergh) - mimo gwiazdorskiej obsady nie czuć uderzenia, brakuje bardziej dynamicznych scen. Za to zwiastuny nowego "Batmana" wyglądają smakowicie i są szanse, że w końcu film o nietoperzu będzie mroczny i poważny, a nie naładowany kolorowym plastikiem. Do tego Steven Spielberg ruszył z przytupem, bo jego kończone już dzieło - nowa wersja "Wojny Światów" - zabija choćby budżetem. 200 milionów zielonych! Ostro. W rolach głównych Tom Cruise i Tim Robbins. Wydana w 1898 roku powieść Herberta George'a Wellsa "Wojna Światów" do dziś jest uważana za jedną z najważniejszych w historii literatury science-fiction. Fabuła przedstawia walkę Ziemian z przybyszami z Marsa (pełne zaskoczenie!), którzy chcą sobie podporządkować naszą planetę. Brzmi infantylnie? Miejmy nadzieję, że Spielberg zrobi z tego naprawdę ciekawe, nietuzinkowe kino. O to, czy będzie efektownie, nie musimy się chyba martwić - w końcu za efekty specjalne odpowiada świetne studio Industrial Light and Magic (wielkie maszyny kroczące, demolka miast i te sprawy). W najgorszym przypadku będziemy mieli najdroższy kicz o ataku Marsjan w historii przemysłu filmowego. Też coś! A tymczasem sprawdź, co możesz wrzucić do domowego czytnika - trochę amerykańskiej akcji i trochę naszego rodzimego okradania bliźnich. Nie jest źle, ghe, ghe! ☐

JA, ROBOT / I, ROBOT

Stylistycznie - gdzieś bardzo blisko "Raportu Mniejszości". Fabularnie - ciekawy i dość przekonujący wstęp do świata, który znamy z "Matriksa". Tak właśnie prezentuje się "Ja, Robot". Historia czarnoskórego detektywa Spoonera (Will Smith w trampkach), który biega po Chicago roku 2035 i jako jedyny próbuje znaleźć przestępców w powszechnie akceptowanych oraz używanych robotach. Sprawę o tyle zabawną, że jak dotąd żaden z nich nie dopuścił się czynu karalnego - a to z powodu ograniczenia przez trzy zasadnicze prawa (robot ma słuchać człowieka, chronić jego życie - a także własną egzystencję - o ile nie stoi to w sprzeczności z dwoma poprzednimi wytycznymi). Kiedy po samobójczej śmierci głównego ojca robotyki detektyw dostaje od niego holograficzny przekaz, sytuacja zaczyna się mocno komplikować... Film wprawdzie nie wychodzi poza kanony amerykańskiego kina akcji, ale trzyma się w nich bardzo efektownie. Scena rozwałki domu, szalejąca pod koniec kamera (obroty o 360 stopni dookoła wytyczonej osi) czy rajd futurystycznym Audi między transporterami-wagonami... To zdecydowanie warto zobaczyć. Dwupłytowe wydanie DVD, choć może nie powala rozmachem, to jednak ma kilka ciekawych dodatków. Ja od razu wskoczyłem w materiały o efektach specjalnych (same robóty nie powalają wyglądem, ale trochę posiedziano nad ich animacją) - a także w dokument na temat powieści science-fiction. Dobre rozrywkowe kino ☐ [myq]

Najciekawszy moment: ucieczka z kotem, rajd po ulicach, wysypisko robotów
Dodatki[2xDVD]: komentarze audio, reportaż o powstawaniu filmu, dziennik produkcyjny, dokumenty o efektach specjalnych, projektach i zachowaniu robotów, materiał o fantastyce naukowej, sceny usunięte, zwiastuny

FILM 8 PRZEDRUK 7+

dystrybucja: Imperial
reżyseria: Alex Proyas
występują: Will Smith, Bridget Moynahan, Bruce Greenwood, Alan Tudyk
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: science fiction
czas trwania: 115 min

KRUCJATA BOURNE'A / THE BOURNE SUPREMACY

Ekranizacja pierwszej powieści Ludluma z Bournem wyszkolonym we wszystkim co się da (sztuki cyrkowe też?) była udanym, dynamicznym kinem szpiegowskim. Zresztą nawet więcej - "Tożsamość..." miała lekki rys psychologiczny! Tymczasem "Krucjata..." po zmianie reżysera nie dość, że mocno okraja książkowy pierwowzór, to jeszcze serwuje schematyczne motywy z gatunku "zabili go, a może to on ich?". I to serwuje nieudolnie. Za dużo tu chaosu w prowadzeniu kamery, za mało ciekawych scen. Te które miały takowymi być, są po prostu źle podane. Przykład? Proszę bardzo - w części pierwszej oko cieszyły bardzo techniczne, realistyczne sceny walki. Teraz są one jakieś bez wyrazu - niby operują się na zakładaniu dźwigni i bloków, ale ani to dobrze wyeksponowane, ani specjalnie efektowne. Bardziej przypomina to szamotaninę pierwszoklasistów niż walki zawodowych agentów. Aż dziw bo jeden z dodatków pokazuje, za Matt Damon ćwiczył pod okiem choreografów. Dobrze za to wypadają scenerie (od Indii po Rosję), nie najgorzej końcowe sekwencja pościgu. Choć i tu jak ulał pasuje tekst określający cały film - "mogło być lepiej!". Za to dodatki nie rozczarowują. Warto rzucić okiem na wyczyny kaskaderów czy sprawdzić rozlokowanie ekipy filmowej w pędzących samochodach. "Krucjata Bourne'a" stara się więc być poważną, ostrą opowieścią, ale wychodzi jej to co najwyżej w połowie... Trochę zmarnowano potencjał ☐ [myq]

Najciekawszy moment: pościg przez miasto i most
Dodatki: komentarz audio, sceny usunięte, materiał o scenach kaskaderskich, pościgu i choreografii walk, prezentacje plenerów zdjęciowych, zwiastuny

FILM 7 8

dystrybucja: Universal
reżyseria: Paul Greengrass
występują: Matt Damon, Franka Potente, Brian Cox, Julia Stiles
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: sensacja
czas trwania: 120 min

VINCI

Polski rynek filmowy to pole bardzo specyficzne - wystarczy, że coś jest poprawnie nakręcone, da się oglądać, a przebija się wysoko ponad standardowy poziomu filmów o niczym, tudzież filmów o dużych cyckach i browarach sponsorów. I "Vinci" jest tego świetnym przykładem. Dobry, sprawnie zrealizowany kryminał o planach podprowadzenia "Damy z Łasiczką" z polskich zbiorów narodowych. Barwne, wierygodne główne postacie i plejada ciekawych popaprańców tworzących charakterystyczne drugoplanowe tło. Więckiewicz ma coś z Seane Penne, zawodowo sprawdzając się w roli wyszczekanego racydywisty. Z kolei Szyc jest ne tyle naturalny i niespaczony manierą jakiegoś tanlego komediowego senalu, ze daje sobie radę w roli eks-włamywacza pracującego na kilka etatów. Kamile Baar jako młoda, zdolna studentka-fałszerka to kobiece odkrycie tej produkcji (babeczka z zacięciem). Do tego są jeszcze świetni spasiony gangster (mogło być go na ekranie trochę więcej, bo podnosi poziom humoru), gómik-saper z przypadłością polegającą na utracie pamięci krótkotrwałej (nie zapamiętuje ludzi), czy wściekły policjant z bakami jak u Janosika. No i nie zapominajmy o starym Machulskim, tradycyjnie w roli niespecjalnie uczciwego - za to z pewnością doświadczonego kolezki. Szkoda jedynie, ze wydanie DVD zostało pozbawione jakichkolwiek dodatków (nasze realia). Tym niemniej "Vinci" ma prewo się podobać. Tylko jedna uwaga - to nie jest komedia a la "Kilerów Dwóch", to po prostu kryminał z naszego podwórka. Lekko smieszny. Tyle ☐ [myq]

Najciekawszy moment: akcja z furgonetką, mądrość Grubego
Dodatki: brak

FILM 7+ PRZEDRUK

dystrybucja: ITI
reżyseria: Juliusz Machulski
występują: Borys Szyc, Robert Więckiewicz, Kamila Baar, Jan Machulski, Marcin Dorociński
dźwięk: Dolby Digital 5.1
gatunek: kryminał
czas trwania: 96 min